HN 512A F

SG3648.56

2.75

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

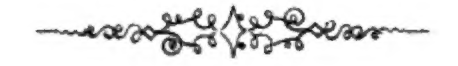
LEHRBUCH

DES

SCHACHSPIELS

VON

M. LANGE.



HALLE, 1856.

VERLAG VON SCHROEDEL & SIMON.

Digitized by Google

SG3648.56

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

Vorwort.

Der vorliegenden Schrift liegt ein doppelter Zweck zu Grunde, welcher zunächst durch Scheidung des Ganzen in zwei besondere Bücher ausgesprochen wird. Von diesen erstrebt das erstere eine wo möglich einseitigem Selbststudium genügende, leichtfassliche, ebenso praktische wie systematische Darstellung der Grundlehren für den Anfänger. Das zweite giebt eine universelle Behandlung des Schach nach jechlicher Richtung zur Einführung geübter praktischer Spieler in die gesammten theoretischen, praktischen und literarischen Gebiete des Spieles. Eine stufenmässige Benutzung beider Bücher erscheint für den Lernenden besonders empfehlenswerth, indem er nach gründlichem Studium des ersten Theiles ohne weitere Zwischenübungen mit Erfolg zu den Lehren des anderen unmittelbar sich anschliessenden Buches übergehen mag. In beiden Büchern wird der Kenner so reichlich positiven Inhalt niedergelegt finden, wie bei der gestellten Raumgrenze nur irgend durch Präcision der Darstellung zu erreichen war.

Mangelhafte Berücksichtigung der Anfangsgründe in den besseren bisher erschienenen Werken, welche gewöhnlich mit vornehmer Eile über die Grundlehren schnell hinweggehen, hat nicht selten bittere Klagen über Schwierigkeit einer Erlernung des Schach aus Büchern begründet. Auf der anderen Seite ist die Literatur, besonders seit dem Tournier zu London 1851, mit einer Menge kleiner höchst untauglicher Schriften überschwemmt worden, welche bei weitschweifiger Darstellung oft durch ebenso unklare wie unrichtige Behandlung mehr Schaden als Nutzen zu stiften scheinen. Mit gleicher Consequenz haben nun beide Mängel in dem ersten Buche der gegenwärtigen Schrift Berücksichtigung gefunden. Für die Benutzung desselben, besonders bei einseitigem Selbststudium, d. h. bei Erlernung des Schach ohne gleichzeitig praktische Uebung mit anderen Spielern, genehmige der Anfänger hier noch den Rath, sobald als möglich zu den praktischen Uebungen im zweiten Abschnitt jenes Buches überzugehen, namentlich vor genauerem Studium der besonderen Grundgesetze in der letzten Abtheilung des

Digitized by Google

ersten Abschnittes. Wir hoffen, dass in diesem Falle sowie bei sonst getreuem Anschluss an die vorgetragenen Lehren der Lernende bald günstige Resultate erzielen wird.

Gewöhnlich trifft man bei rein praktisch geübten Spielern eine durchaus mangelhafte Kenntniss der so mannigfaltigen einzelnen Theile des Spieles; auch beschränken sich selbst die besseren Werke meist auf eine ermüdende Menge von Anfangs- und Endspielen, ohne den anderen mannigfachen Gebieten des Spieles oft nur flüchtige Theilnahme zu schenken. Die Einführung des Praktikers in die gesammten Schacherkenntnisse hat deshalb nicht selten mit grossen Schwierigkeiten zu kämpfen. Letztere sucht nun das zweite Buch dieser Schrift durch gleichmässige Behandlung sämmtlicher Schachmaterien in verhältnissmässig gedrängter Kürze und Präcision möglichst zu heben. Dabei ist auf ebenso klare, systematische Anordnung wie praktisch bequeme und reichhaltige Darstellung gleiche Rücksicht genommen. Nicht selten erschien zu diesem Zwecke eine neue und originelle Behandlung mancher Materien von vortheilhafter Nothwendigkeit, auf welchen Umstand wir namentlich Kenner ganz besonders aufmerksam machen dürfen. Wir wollen in dieser Beziehung ausser den Kapiteln des Rösselsprunges, der Rechtsverhältnisse und der praktischen wie literarischen Geschichte, vorzüglich den so wichtigen Theil von den Eröffnungen hervorheben, sowie die noch nirgend gründlich bearbeitete Lehre von den taktischen Grundsätzen und die gänzlich neue Behandlung der in neuester Zeit so beliebt gewordenen Probleme oder Aufgaben. Wir dürfen die Hoffnung anschliessen, dass bei gründlicher Prüfung sowohl der Kenner wie geübte Spieler manches Neue vorfinden, der Praktiker dagegen durch genaue Lectüre sich schnell und leicht in sämmtliche Gebiete des Spieles einführen wird.

Im December 1855.

M. L.

Digitized by Google

Einleitung.

Das Schachspiel, welches als eines der vollkommensten zur allgemeinen Klasse der Brettspiele gehört, wird auf einem Brette mit einer Anzahl von Steinen oder Figuren gespielt. Je nach der Anzahl der Spielenden und der eigenthümlichen Einrichtung des Brettes wie der Figuren unterscheidet man besondere Arten jenes Spieles. Die wichtigste und gebräuchlichste Art des Schachspieles ist das sogenannte Zweischach, in welchem nur zwei Personen mit einander spielen. Es wird deshalb auch das gewöhnliche Schachspiel oder schlechthin das Schachspiel genannt, und ihm sind die Lehren der gegenwärtigen Schrift ausschliesslich gewidmet.

Im Allgemeinen stellt das Schachspiel einen Kampf zwischen zwei kleinen Heeren von Figuren dar, deren jedes das andere zu bekämpfen trachtet mit dem Zwecke, eine bestimmte Figur des Gegners, welche König genannt wird, so in die Enge zu treiben, dass letzterer den Angriffen der ihm feindlichen Figuren nicht mehr zu entgehen vermag. Die beiden Spieler treten daher hier als Parteien gegen einander auf, und ihre Thätigkeit besteht in abwechselnder Bewegung der ihnen zugewiesenen Figuren zu dem angedeuteten Endzweck. Die mehr oder weniger geschickte Benutzung der einzelnen Figuren entscheidet daher allein zu Gunsten des einen oder des andern Spielers. Von Glückszufall sowie von besonderer körperlicher Geschicklichkeit kann deshalb bei diesem Spiele nicht die Rede sein, und diesem Umstande verdankt es seine günstige Aufnahme bei allen denkenden Köpfen. Denn seit seiner Erfindung hat dies Spiel zu jeder Zeit vielen ausgezeichneten Geistern und

Digitized by Google

ernsten Gemüthern als Zeitvertreib und zur Belustigung gedient; ja es giebt nicht wenig grosse Gelehrte, die es als Lieblingsbeschäftigung bis zur Leidenschaft gepflegt haben.

Gleich nach seiner Erfindung muss dies Spiel sehr beliebt gewesen und weit verbreitet worden sein, denn noch bis jetzt hat man die Spuren seiner Erfindung nicht mit völliger Sicherheit auffinden können. Man hat abwechselnd verschiedenen Nationen, wie den Griechen, Persern, Arabern die Erfindung zugeschrieben, und erst in neuerer Zeit hat sich mit einiger Genauigkeit feststellen lassen, dass wohl im alten Indien die ersten Spuren des Schachspieles zu suchen seien. Von dort aus hat es sich dann wahrscheinlich im sechsten Jahrhundert unserer Zeitrechnung nach Osten und Westen hin verbreitet, wie einige chinesische und arabische Schriften jener Zeit bestätigen. Denn im Jahre 537 soll es unter der Regierung des Vouti in China Eingang gefunden haben, zu gleicher Zeit unter Justinian nach Persien gekommen und von hier nach Griechenland sowie durch die Saracenen und Mauren nach Italien und Spanien gebracht sein. Die allgemeinere Verbreitung im Occident, namentlich in Deutschland und Frankreich, erfolgte aber wohl erst durch die von ihren heiligen Zügen heimkehrenden Kreuzfahrer. Leider gehören die ersten Schriften über das Spiel selbst einer weit späteren Zeit an; erst im Laufe des sechszehnten Jahrhunderts finden sich in Spanien und Italien die Anfänge theoretischer wie praktischer Schachliteratur. Meist sind es einzelne Spiele, theils ganze Partien, theils Anfänge oder Endspiele, welche aufgezeichnet werden; wirklich gediegene Lehrbücher des Spieles trifft man erst in Italien seit dem Ende des vorigen Jahrhunderts. Noch jetzt gilt das Buch des italienischen Meisters Ponziani, aus dem Jahre 1782, als ein Meisterwerk klarer und präciser Darstellung; die Auswahl des Stoffes aber sowie die ganze theoretische Auffassungsweise erscheint für die Gegenwart mehr oder weniger veraltet.

Seitdem sind ausser anderen umfassenderen und unbedeutenderen Schriften, wie Handbüchern, Monographien u. s. w., auch mehrfach eigentliche Lehrbücher des Spieles

Digitized by Google

erschienen, welche nach den verschiedenartigsten Methoden mit mehr oder weniger Bequemlichkeit das Spiel zu lehren bezwecken. Wir erinnern hier nur an die französischen Werke der Grafen Robiano und Basterot (1853), an das sogenannte Handbuch des englischen Meisters Staunton (1847) und an die deutschen Schriften eines Allgaier (1823) und v. d. Lasa (1848). Letzteren reiht sich das vorliegende Lehrbuch an, insoweit es eine präcise Darstellung der theoretischen Analysen anstrebt. Daneben macht es aber ebenso sehr Anspruch auf eine klare systematische und leichtfassliche Darstellung der Grundlehren für den Anfänger wie auf eine exacte Behandlung sämmtlicher Schachmaterien für den geübteren Spieler. Um beide Gesichtspunkte, welche vielleicht in all den bisherigen Schriften bei Weitem nicht genügend gewürdigt wurden, möglichst zur Geltung zu bringen, soll die ganze Materie in zwei besonderen für sich abgeschlossenen Büchern vorgetragen werden. Davon hat das erstere den Zweck systematischer Darstellung der Grundlehren sowie ihrer praktischen Uebung für den Anfänger; das zweite Buch enthält eine specielle Behandlung des ganzen Schachspieles nach seiner theoretischen, praktischen und literarischen Seite für den geübteren Spieler.

Digitized by Google

ERSTES BUCH.

Lehren für den Anfänger.

Digitized by Google

Erster Abschnitt.

Die Grundlehren des Spieles.

Erste Abtheilung.

Vorkenntnisse.

Erstes Kapitel.

Die Natur des Schachspieles und sein Material.

§. 1. Das Schachspiel wird von zwei einander gegenüber sitzenden Personen auf dem Schachbrette mit den Schachfiguren gespielt, indem sie unter abwechselnder Bewegung einzelner Figuren den Endzweck des Spieles, welcher sich an eine bestimmte Figur, König genannt, knüpft, zu erreichen streben. Das Material des Schachspieles besteht daher aus dem Schachbrett und den Schachfiguren.

§. 2. Das Schachbrett besteht aus einem Quadrate, das in 64 gleiche kleinere Quadrate getheilt ist, welche abwechselnd hell und dunkel, gewöhnlich weiss und schwarz, gefärbt sind, so dass schräge Linien auf Feldern von gleicher Farbe laufen. Es wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, dass jeder zur rechten Hand ein weisses Eckfeld hat.

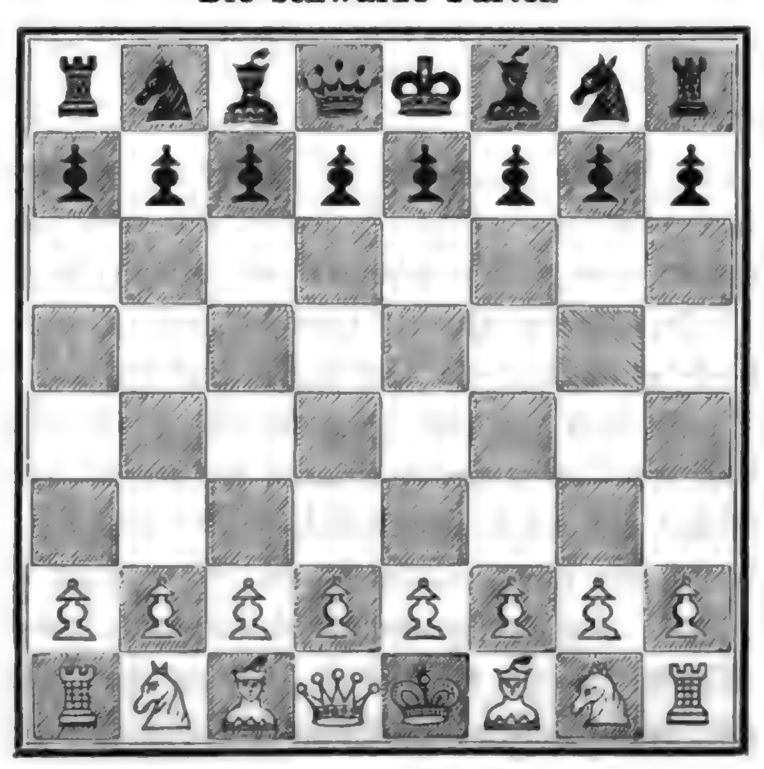
§. 3. Die Schachfiguren bestehen aus zwei einander gleichen Haufen zu je 16 Stück. Beide unterscheiden sich durch helle und dunkle, gewöhnlich weisse und schwarze Farbe, von einander, und je einer wird dem einen der bei-

den Spielenden zugetheilt. Die acht kleineren einander gleichen Steine jeder Partei werden *Bauern*, die übrigen acht grösseren aber *Offiziere* genannt.

§. 4. Unter den Offizieren ragt durch seine Grösse der *König* hervor, welcher nach §. 1 die wichtigste Figur des Spieles ist. Nach ihm kommt die *Dame*, welche nicht selten auch *Königin* genannt wird. Die noch übrigen Offiziere jeder Partei bilden drei Paare: zunächst die *Thürme*, welche sich durch eine thurmähnliche Gestalt auszeichnen; sodann die *Springer*, welche an einem Pferdekopfe ähnlich sind und auch zuweilen Rössel oder Ritter genannt werden; endlich die *Läufer*, welche meist von schlanker Gestalt sind oder ein Gesicht nebst Federstutz tragen.

§. 5. Nach §. 3 und §. 4 hat also jede Partei sechs verschiedene Arten von Figuren, nämlich 1) einen König ♔; 2) eine Dame ♕; 3) zwei Thürme ♖; 4) zwei Läufer ♗; 5) zwei Springer ♘; 6) acht Bauern ♙. Die Stellung dieser verschiedenen Steine auf dem Brette beim Beginne des Spieles wird durch folgendes Diagramm veranschaulicht:

Die schwarze Partei.



Die weisse Partei.

§. 6. Nach dem vorgelegten Schema möge nun der Anfänger seine Schachfiguren auf seinem Brette aufzustellen versuchen. Die Bauern kommen je auf der zweiten Felderreihe ihrer Partei zu stehen; die Offiziere aber werden in folgender Ordnung aufgestellt. Zunächst gebühren die Eckplätze jeder Partei ihren Thürmen, daneben kommen die Springer und an diese fügen sich die Läufer. Die beiden mittleren Felder sind für den König und die Dame bestimmt, und zwar gebührt der letzteren das Feld ihrer Farbe.

Zweites Kapitel.

Die Notation.

§. 7. Die Grundlage aller Schachcombinationen bildet das Schachbrett und eine genauere Kenntniss seiner Einrichtung ist vor allem dem Anfänger von grosser Wichtigkeit. Von besonderer Bedeutung ist hier aber die Notation, d. h. die Art und Weise, nach welcher die einzelnen Felder des Brettes durch bestimmte Zeichen markirt werden. Die Notation bildet demzufolge die eigentliche Sprache des Schachspieles, und die deutschen Schachspieler sowie die Mehrzahl der ausländischen Gesellschaften und Meister haben hier die folgende einfachste und bequemste Methode gewählt.

§. 8. Man bezeichne die von unten nach oben laufenden Felderlinien in der Ordnung von links nach rechts unten mit den Buchstaben *a* bis *h*; ferner die von links nach rechts laufenden Felderlinien von unten nach oben durch die Zahlen 1 bis 8. Daraus ergiebt sich folgendes Schema.

Die Schwarzen.

a b c d e f g h

8 7 6 5 4 3 2 1

a b c d e f g h

Die Weissen.

Nun trifft auf jedem einzelnen Felde Buchstabe und Zahl zusammen, und ihre Zusammenstellung bedingt die Bezeichnung des betreffenden Feldes. So heisst das linke Eckfeld unten *a*1; das rechte Eckfeld oben *h*8; die vier Felder in der Mitte des Brettes sind *d*4, *e*4, *d*5, *e*5.

§. 9. Diese Notation muss vor allen Dingen vom Anfänger gründlich eingeprägt werden und zwar dergestalt, dass er auf seinem einfachen unbezeichneten Schachbrette sich augenblicklich von der Bezeichnung jedes einzelnen Feldes Rechenschaft zu geben vermag. Bei einiger Aufmerksamkeit kann diese Geschicklichkeit äusserst leicht und schnell erworben werden. Man frage sich z. B., welche Felder enthält die und die Reihe, welchen Namen trägt das und das Feld auf dem Brette, endlich wo liegt das und das angegebene Feld, wie z. B. wo ist auf dem Brette das Feld *g*4, wo *d*3, wo *b*5 u. s. w. Unerlässlich ist diese Geschicklichkeit für das Verständniss aller folgenden Erörterungen und man muss die Felder im Griffe haben wie der Clavirspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Auch übt man hier-

durch den Ueberblick und dieser ist das erste Erforderniss eines guten Schachspielers.

§. 10. Zur Uebung gebe man schliesslich die Standfelder der einzelnen Figuren an, wie sie in §. 5 und §. 6 angedeutet wurden. Danach steht der weisse König auf *e*1, der schwarze auf *e*8; die weisse Dame auf *d*1, die schwarze *d*8. Die weissen Läufer stehen auf c1 und f1, die schwarzen auf c8 und *f*8; die weissen Springer auf *b*1 und *g*1, die schwarzen auf *b*8 und *g*8; die weissen Thürme auf *a*1 und *h*1, die schwarzen auf *a*8 und *h*8. Die weissen Bauern endlich stehen auf der zweiten Reihe, d. h. auf den Feldern *a*2, *b*2, c2, *d*2, *e*2, *f*2, *g*2, *h*2, die schwarzen auf der siebenten, also auf *a*7, *b*7, c7, *d*7, *e*7, *f*7, *g*7, *h*7. Die Figuren auf *a*1, *b*1, c1, sowie auf *a*8, *b*8, c8 heissen die Damenfiguren, und zwar die Thürme auf *a*1, *a*8 die Damenthürme, die Springer auf *b*1, *b*8 die Damenspringer u. s. f.; ferner die Figuren zur Seite des Königs also auf *f*1, *g*1, *h*1 sowie auf *f*8, *g*8, *h*8 sind die Königsfiguren und zwar die Läufer auf *f*1, *f*8 heissen die Königsläufer u. s. w. In ähnlicher Weise nennt man die Bauern auf *e*2 und *e*7 die Königsbauern; auf *d*2 und *d*7 stehen die Damenbauern; auf c2, *f*2, c7, *f*7 stehen die Lauferbauern u. s. w.

Zweite Abtheilung.

Grundgesetze.

Drittes Kapitel.

Die Gangweise der Figuren.

§. 11. Die Benutzung der Figuren besteht nach §. 1 in ihrer Bewegung auf dem Brette. Die Art und Weise, in welcher die Figuren bewegt werden, nennt man ihre Gangweise. Jede der in §. 5 angedeuteten Arten von Figuren hat ihre eigenthüm-

liche Gangweise. Wir fangen bei der Beschreibung der einzelnen Gangweisen im Folgenden mit der einfachsten an und gehen nach und nach zu den schwierigern über.

§. 12. Der Bauer hat die einfachste Gangweise. Er geht gerade aus und zwar nur einen Schritt in das nächste vor ihm liegende Feld; jedoch bei seinem ersten Zuge ist es ihm gestattet, auf einmal 2 Felder vorzugehen. Der Spieler darf daher die Bauern von ihrer ursprünglichen Aufstellung aus entweder einen oder zwei Schritt vorwärts bewegen, später aber bei jedem Zuge nur einen Schritt vorrücken. So kann der Königsbauer auf *e*2 entweder nach *e*3 oder nach *e*4 gezogen werden, sodann aber von beiden Feldern aus nur einen Schritt, d. h. im ersten Falle nur von *e*3 nach *e*4, im andern nur von *e*4 nach *e*5. Niemals darf aber der Bauer sich rückwärts bewegen, und diese Beschränkung unterscheidet ihn wesentlich von dem Gange der Officiere.

§. 13. Unter den Officieren hat die einfachste Gangweise der Thurm. Die Thürme gehen in gerader, d. h. in horizontaler wie vertikaler Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder. So kann ein Thurm in der Mitte des Brettes auf dem weissen Felde *e*4 in seinem nächsten Zuge auf ein beliebiges Feld gehen, das in den 4 Richtungen *e*4 nach *e*8, oder *e*4 nach *e*1, ferner *e*4 nach *a*4 und *e*4 nach *h*4 gelegen ist. Steht ein Thurm auf dem Eckfelde *h*1 eines leeren Brettes, so bestreicht er sämmtliche Felder des rechten und des untern Seitenrandes, d. h. die Felder von *h*1 nach *h*8 und von *h*1 anch *a*1.

§. 14. Die Läufer gehen in schräger Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder. Steht ein Läufer auf dem Felde *e*4, so bestreicht er die Linien *e*4 bis *a*8, *e*4 bis *h*1, ferner *e*4 bis *b*1 und *e*4 bis *h*7. Auf einem Eckfelde, z. B. *h*1, bestreicht er nur die Felder der einen grossen Diagonale des Brettes. Nach §. 2 sind die in schräger Richtung fortlaufenden Felder von gleicher Farbe, und deshalb ist auch der schräggehende Laufer stets an die Farbe seines Standfeldes gebunden. So darf der Königslaufer der Weissen auf *f*1 nie die weissen Felder des Brettes verlassen, der

Damenlaufer auf *c*1 dagegen nie die schwarzen. Für jede Partei kann man deshalb den weissen von dem schwarzen Laufer unterscheiden, je nach der Farbe ihrer Standfelder. So nennt man den Königslaufer der weissen Partei auch den weissen Laufer, ihren Damenlaufer dagegen den schwarzen. Umgekehrt ist für die schwarze Partei der Königsläufer auf *f*8 der schwarze und der Damenläufer auf *c*8 der weisse.

§. 15. Die Dame vereinigt in sich die Bewegung des Thurmes und des Laufers. Sie geht nach jeder beliebigen Richtung in unbeschränkter Anzahl der Schritte. Steht die Dame auf dem Felde *e*4 eines leeren Brettes, so sind es 8 Hauptrichtungen, nach welchen sie ziehen könnte. Sie kann gerade vorwärts von *e*4 bis *e*8, gerade rückwärts von *e*4 bis *e*1 gehen, ferner in gerader Linie rechts ab von *e*4 bis *h*4 und in gerader Linie links ab von *e*4 bis *a*4; sodann kann sie in schräger Linie sich bewegen, und zwar von *e*4 bis *a*8, von *e*4 bis *h*1, ferner von *e*4 bis *b*1 und *e*4 bis *h*7. Demzufolge kann die Dame bei freiem Brette in ihrem nächsten Zuge von *e*4 aus auf ein beliebiges Feld der angedeuteten 8 Hauptrichtungen bewegt werden.

§. 16. Der König hat die Bewegung der Dame, aber in beschränkter Anzahl der Schritte. Er geht nämlich immer nur einen Schritt bis ins nächste Feld, aber nach jeder Richtung, d. h. vorwärts, rückwärts, seitwärts, gerade aus und schräg. In der Mitte des leeren Brettes, z. B. auf dem Felde *e*5 hat er 8 Felder zur Verfügung: *d*6, *e*6, *f*6, *d*5, *f*5, *d*4, *e*4, *f*4.

§. 17. Der Springer hat eine für den Anfänger am schwierigsten zu erklärende Gangweise. Er geht, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von andrer Farbe als das Standfeld, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die dazwischenliegenden Felder leer oder besetzt sind. Denkt man sich einen Springer in der Mitte des leeren Brettes auf dem Felde *d*5, so sind zunächst dritte Felder von hieraus z. B. die folgenden: *d*7, *e*7, *f*7, *f*6, *f*5 u. s. w.; die Felder, auf welche aber der Springer von dem bezeichneten Standpunkte gehen kann, sind, da sie von anderer Farbe als

jenes Standfeld sein sollen, nur folgende acht: *e*7, *f*6, *f*4, *e*3, *c*3, *b*4, *b*6, *c*7. — Es ist hierbei gleichgültig, ob zwischenliegende Felder, wie *e*6, *f*7, *f*5 u. s. w., leer oder besetzt sind, und daher hat auch der Springer seinen Namen, weil er über solche Felder gleichsam hinwegspringt. Steht der Springer auf einem Eckfelde, so hat er nur unter zwei Zügen die Auswahl, z. B. von *a*1 aus steht ihm nur eines der beiden Felder *b*3 und *c*2 zu Gebote. Je näher er der Mitte zukommt, desto mehr wächst seine Auswahl von Zügen, wie bei allen andern Officieren. Ueber mehr als 8 Möglichkeiten hat aber der Springer nie zu verfügen.

§. 18. Gründliche Kenntniss der einzelnen Gangweisen, d. h. völlige Vertrautheit mit der Möglichkeit sämmtlicher Bewegungen der einzelnen Figuren ist nun vor allen Dingen für den Anfänger erforderlich und bildet die Grundbedingung für den weitern Fortschritt. So übe der Anfänger nicht nur, auf welche Felder jede Figur von beliebigen Standpunkten aus in ihrem nächsten Zuge gehen könnte, sondern auch in wie viel Zügen sie auf beliebige andere Punkte des Brettes zu gelangen vermag; auch hier ist es die Hauptaufgabe des Anfängers, die einzelnen Möglichkeiten rasch übersehen zu lernen, um, wie schon im vorigen Capitel besonders hervorgehoben wurde, zugleich den Ueberblick zu üben.

Viertes Kapitel.

Die Schlagweise der Figuren.

§. 19. Es gilt als Grundsatz, dass auf jedem Felde nur eine Figur stehen darf. Die Auswahl der für eine Figur möglichen Züge wird dadurch hauptsächlich beschränkt. Steht z. B. der weisse König auf *e*4 und seine Dame auf *d*4, so darf weder ersterer das Feld *d*4 noch letztere das Feld *e*4 betreten. Die Wirksamkeit der Dame wird aber hierdurch auch für die ganze Richtung von *d*4 bis *h*4 aufgehoben, denn sie darf über keinen Stein hinwegspringen.

§. 20. Wird aber die Wirksamkeit einer Figur durch eine feindliche gehemmt, so darf erstere sich auf den Platz der letztern stellen, indem diese letztere dabei vom Brette entfernt wird. Man sagt in diesem Falle, die erstere Figur schlägt die andere. Das Schlagen geschieht daher in solcher Weise, dass man den zu schlagenden Stein vom Brette nimmt und den schlagenden Stein an die Stelle desselben setzt. Man denke sich nun bei leerem Brette die weisse Dame auf *e*4, die schwarze auf *c*6. Hier hemmt die eine Dame die Wirksamkeit der andern, denn die weisse Dame vermag nun ebensowenig von *e*4 aus auf *a*8 zu gelangen, wie die schwarze von *c*6 aus jetzt nach *f*3 ziehen darf. Die weisse Partei dürfte aber, wenn sie am Zuge wäre, ihre Dame auf *c*6 stellen und sogleich die schwarze Dame vom Brette entfernen; umgekehrt könnte Schwarz, wenn er am Zuge wäre, die weisse Dame auf *e*4 vom Brett entfernen und seine eigne von *c*6 aus auf *e*4 stellen.

§. 21. Als Grundgesetz für die Schlagweise der Figuren gilt folgender Satz: Alle Officiere schlagen in derselben Weise, in welcher sie gehen, d. h. sie können auf solchen Feldern, die ihrer Gangweise zugänglich sind, feindliche Figuren hinwegnehmen, indem sie sich selbst darauf stellen. Die Bauern aber weichen beim Schlagen von ihrer Gangweise ab, indem sie stets schräg vorwärts in das nächste Feld rechts oder links schlagen. So kann der Königsbauer auf *e*2 nur auf die Felder *d*3 und *f*3 schlagen. Man denke sich nun, der Königsbauer sei im ersten Zuge von *e*2 nach *e*4 gegangen, der feindliche Königsbauer aber dagegen von *e*7 nach *e*5 gezogen. Jetzt darf weder der weisse Bauer den schwarzen, noch dieser jenen schlagen; ebensowenig darf einer der beiden Bauern weiter vorrücken. Hätte aber die schwarze Partei statt des Königsbauers ihren Damenbauer im ersten Zuge 2 Schritt gezogen, also auf den Zug des Weissen von *e*2 nach *e*4 mit dem Zuge von *d*7 nach *d*5 geantwortet, so dürfte in diesem Falle der weisse Königsbauer von *e*4 aus den feindlichen Damenbauer auf *d*5 schlagen, d. h. er zieht von *e*4 bis *d*5, indem der feindliche Bauer vom Brette entfernt wird.

§. 22. Die Möglichkeit des Schlagens bei irgend einem Zuge bedingt aber im Schachspiele niemals die Nothwendigkeit desselben. Wir führen diesen Satz hier ausdrücklich an, um gewissen Irrthümern vorzubeugen, die bei Kennern des Damenspiels und anderer Brettspiele sich einfinden könnten, in welchen nicht selten das Schlagen geboten und die Unterlassung mit Strafen bedroht ist.

Fünftes Kapitel.

Die Angriffsweise der Figuren.

§. 23. Eine Figur, welche so gezogen ist, dass sie im nächsten Zuge eine feindliche Figur schlagen könnte, greift die letztere an. Man stelle sämmtliche Figuren nach ihrer ursprünglichen in §. 6 angedeuteten Stellung auf das Brett und lasse die weisse Partei ihren Königsbauer zwei Schritt von *e*2 nach *e*4 bewegen, die schwarze aber den gleichen Bauer von *e*7 nach *e*5 ziehen. Hierauf lasse man die Weissen ihren Königsspringer gemäss §. 17 von *g*1 auf *f*3 setzen, und man sieht leicht ein, dass dieser Springer im nächsten Zuge von *f*3 auf *e*5 schlagen könnte. Man sagt desshalb, mit dem Zuge des Springers nach *f*3 greifen die Weissen den feindlichen Königsbauer an, oder auch sie bedrohen diesen Bauer, d. h. sie drohen, ihn im nächsten Zuge zu schlagen.

§. 24. Eine Figur, welche so gezogen ist, dass sie unmittelbar darauf von einer feindlichen Figur geschlagen werden könnte, stellt sich en prise. Wenn die weisse Partei im ersten Zuge ihren Königsbauer von *e*2 nach *e*4 gezogen hat, und der Gegner nun den Damenbauer von *d*7 nach *d*5 vorrückt, so stellt sich letzterer en prise, indem ihn darauf der weisse Königsbauer auf *e*4 ohne Weiteres durch den Zug von *e*4 nach *d*5, wie wir in §. 21 gesehen haben, wegnehmen könnte. Eine Figur, welche sich en prise stellt, setzt sich somit selbst unmittelbar dem Angriff einer feindlichen aus.

§. 25. Als Hauptgesetz des Schachspieles gilt folgender Satz. Mit Ausnahme des Königs dürfen sämmtliche Figuren geschlagen werden und sich daher auch einem feindlichen Angriffe aussetzen, oder en prise stellen. Der König aber darf niemals genommen, niemals en prise gestellt werden, niemals einem feindlichen Angriffe ausgesetzt bleiben. Die Gangweise des Königs wird deshalb auch durch den Angriff feindlicher Figuren beschränkt. Stellt man z. B. den weissen König auf *d*4, die schwarze Dame aber auf *b*5, so hat der König nur über die Felder *c*3, *e*3 und *e*4 zu verfügen. Denn die Felder *c*5, *d*5 und *e*5 werden durch die Dame vermöge ihrer geraden Gangweise beherrscht ebenso wie die Felder *c*4 und *d*3 kraft ihres schrägen Ganges. Der König darf aber diese zuletzt genannten 5 Felder wegen des obigen Grundsatzes nicht betreten, da er hier von der feindlichen Dame geschlagen werden könnte.

§. 26. Aus dem vorigen Paragraphen erhellt, dass die beiden Könige einander niemals zu nahe treten dürfen, d. h. zwischen ihren beiden Standfeldern muss stets ein Feld in der Mitte liegen. Man denke sich den weissen König auf *e*3, den schwarzen auf *e*5. In diesem Fall dürfen die drei Felder *d*4, *e*4, *f*4 von keinem der beiden Könige beschritten werden, da in solchem Falle der eine sich dem Angriff des andern aussetzen würde. Späterhin wird dieser Grundsatz, welcher der Würde der Könige allein entspricht, auch als dem Geiste des Schachspiels allein angemessen erkannt werden.

Sechstes Kapitel.

Die Partie.

§. 27. Das praktische Spiel findet seinen Ausdruck in der sogenannten Partie. Die Partie besteht aus der abwechselnden Bewegung einzelner Figuren von Seiten beider Parteien, indem letztere von der in §. 6 erörterten Auf-

stellung der Figuren ausgehen, abwechselnd je einen Zug thun und dahin streben, den Endzweck des Spieles zu erreichen, d. h. den feindlichen König Matt zu setzen.

§. 28. Der König ist Matt, wenn seine Partei den Angriff einer feindlichen Figur auf ihn nicht mehr abzuwehren vermag. Man stelle z. B. den schwarzen König auf sein Standfeld *e*8, die weissen Thürme aber auf *a*7 und *h*8 und man hat das einfachste Beispiel einer Mattstellung. Denn der König wird vom Thurme auf *h*8 angegriffen, vermag aber nicht diesem Angriffe zu entgehen, da er überall, d. h. auf irgend einem der fünf Felder *d*8, *f*8, *d*7, *e*7, *f*7 dem Angriffe eines der beiden feindlichen Thürme begegnen würde. Stünde aber ein schwarzer Thurm auf dem Felde *f*1, so könnte nun der Angriff des weissen Thurmes von *h*8 durch den Zug des schwarzen Thurmes von *f*1 bis auf *f*8 unterbrochen werden, d. h. dieser schwarze Thurm würde durch seinen Zug von *f*1 nach *f*8 sich an seinen eigenen König stellen und diesen gegen den Angriff des weissen Thurmes schützen. Ein anderes Beispiel des Matt, um diesen Begriff noch mehr zu veranschaulichen, entsteht durch die Stellung des weissen Königs auf *e*6, der weissen Dame auf *e*7 und des schwarzen Königs auf *e*8. In diesem Stande vermag der schwarze König dem Angriff der weissen Dame nicht zu entgehen, und er ist desshalb ebenfalls Matt. Zur Uebung möge sich der Anfänger noch folgende Fragen beantworten. Wesshalb ist der schwarze König auf dem Felde *d*8 Matt, wenn der weisse König auf dem Felde *c*6, die weisse Dame aber auf *f*8 steht? Warum setzt der weisse Laufer auf *d*5 den schwarzen König auf *f*3 Matt, wenn der weisse König auf seinem Standfelde *e*1 sich befindet, der andere Laufer der Weissen aber auf *e*3 so wie ein schwarzer Springer auf *g*4 und ein weisser Bauer auf *f*2 steht?

§. 29. Der im vorigen Paragraphen zur Anschauung gebrachte Begriff des Matt bildet stets den Endzweck des Spieles oder der Partie und muss daher in allen Stadien derselben mehr oder weniger berücksichtigt werden. Nur im Anfange der Partie leuchtet es schon aus der im §. 6 erkannten Aufstellung der Figuren von selbst ein, dass

jener Endzweck bei so wohl verschanzter Stellung der Könige nicht unmittelbar ins Auge gefasst werden kann. Es müssen erst von beiden Seiten die gehörigen Angriffskräfte in Bewegung gesetzt werden und es wird daher zunächst auf einen mehr oder weniger glücklichen Kampf unter den einzelnen Figuren selbst ankommen, ehe der hierbei mannichfach entblösste König des Gegners mit Erfolg angegriffen werden mag. Gewöhnlich werden dabei auf beiden Seiten mehrere Figuren gegenseitig geschlagen und es ist desshalb für den Verlauf der Partie eine Kenntniss des Werthes der Figuren von besonderer Wichtigkeit, um beim Austausch derselben genau ermessen zu können, welche Figuren man für andere des Gegners geben könne, oder in welchen Fällen man gewisse Figuren dem Angriffe feindlicher ohne Nachtheil aussetzen dürfe. Zwar entscheidet nicht selten die besondere Natur einer Stellung über den eigenthümlichen Werth einzelner Figuren; doch gelten im Allgemeinen für den gewöhnlichen Verlauf der Partie gewisse Regeln über den Tauschwerth, welche sich kurz in folgende Sätze zusammenfassen lassen:

a) Es bedarf keiner besondern Begründung, dass die Dame vermöge ihrer ausgedehnten Gangweise die mächtigste Wirkung und somit auch den grössten Werth habe. Man kann sie daher gewöhnlich gegen keine andere Figur des Gegners, als gegen dessen Dame selbst geben.

b) Der Dame steht an Werth zunächst der Thurm, welcher im Allgemeinen für stärker gehalten wird, als Laufer oder Springer. Letztere beide haben einen ziemlich gleich grossen Werth, und man tauscht gewöhnlich ohne Nachtheil Laufer gegen Springer oder umgekehrt. Sie sind beide die schwächeren Steine und werden gewöhnlich im Gegensatze zum Thurme leichte Officiere genannt. Kann man daher einen Thurm gegen einen Laufer oder Springer eintauschen, so ist dies im Allgemeinen ein Vortheil und man sagt, derjenige, welcher einen Thurm gegen einen leichten Officier einbüsst, hat die Qualität verloren, der Gegner aber gewonnen.

c) Der an Werth geringste Stein ist der Bauer und man kann ungefähr 3 Bauern einem leichten Officier gleich achten; namentlich ist dies der Fall, wenn die drei Bauern mit einander verbunden sind, d. h. auf drei neben einanderlaufenden Linien sich befinden.

d) Die Hauptfigur des Spieles endlich, der König, wird nach §. 25 niemals geschlagen, und für ihn lässt sich daher auch kein Tauschwerth angeben. Die besondere Wichtigkeit des Angriffs auf den König hat aber zu folgender Regel Veranlassung gegeben. Bei jedem Angriffe durch irgend eine Figur auf den feindlichen König soll der Spieler den Zuruf „Schach!" aussprechen. Der andere Spieler soll dadurch auf die Gefahr, welche seinem König droht, aufmerksam gemacht und besonders daran erinnert werden, dass er zunächst seinen König sicher stellt, wie es das Hauptgesetz des Spieles nach §. 25 erheischt.

§. 30. In Betracht kommt der Tauschwerth besonders bei dem gegenseitigen Angriff der einzelnen Figuren. So ist es nicht nothwendig, wenn z. B. ein weisser Springer durch einen feinlichen Laufer angegriffen wird, den ersteren dem Lauferangriffe zu entziehen, sondern die weisse Partei könnte auch eine beliebige Figur so bewegen, dass diese den feindlichen Laufer wieder zu schlagen vermöchte, falls er den Springer nehmen sollte. Man sagt hier, die weisse Partei schützt, vertheidigt oder d e c k t ihren Springer. Wenn aber die Dame, oder ein Thurm von einer feindlichen Figur geringeren Grades z. B. von einem feindlichen leichten Offizier angegriffen wird, so ist es im Allgemeinen nachtheilig, den höheren Officier decken zu wollen und er müsste in solchem Falle dem Angriffe der geringern Figur entzogen werden.

Dritte Abtheilung.

Besondere Grundgesetze.

Siebentes Kapitel.

Privilegien der Figuren.

§. 31. Das Schachspiel kennt für die Figuren drei besondere Gesetze, oder Privilegien, welche sich theils an die wichtigste Figur, den König, theils an die schwächste, den Bauer, knüpfen. Der König hat das Privileg der Rochade, der Bauer aber die beiden Privilegien des Avancement und des Schlagens im Vorübergehen.

§. 32. Die Rochade besteht in einer gleichzeitigen Bewegung von König und Thurm, welche nur für einen einzigen Zug gilt und bei welcher der König ausnahmsweise zwei Schritte thut.

Man stelle den weissen König auf sein Standfeld *e* 1, den einen Thurm aber auf *h* 1. Jetzt besteht die Rochade darin, dass der König zwei Schritt zur Seite auf das Feld *g* 1 geht, der Thurm sich aber auf das hiebei übersprungene Feld *f* 1 stellt. Man sagt hier, der König rochirt mit seinem eigenen Thurm, oder er rochirt nach der Königsseite. Nun stelle man den König wieder auf sein Standfeld *e* 1, den andern Thurm aber auf das linke Eckfeld *a* 1. Der König kann hier ebenfalls zwei Schritt zur Seite auf *c* 1 gehn, indem sich der Thurm von *a* 1 aus zu gleicher Zeit auf das Feld *d* 1 stellt. Der König rochirt hier mit dem Damenthurm, oder nach der Damenseite. Als besondere Bedingungen bei Ausführung des Privilegs der Rochade in einer praktischen Partie kommen aber noch folgende Restimmungen in Betracht:

a) Es geht zunächst aus der Natur der Rochade hervor, dass die zwischen König und Thurm befindlichen Felder von sämmtlichen Figuren geräumt sein müssen. Auch darf auf diesen Feldern sich keine feindliche Figur

finden, denn es soll während des Rochirens kein Stein geschlagen werden.

b) Die Felder, welche der König vor, während und nach der Rochade betritt, dürfen von keinem feindlichen Steine angegriffen sein. Die Felder nach der Rochade sind entweder *g* 1 oder *c* 1 (für Schwarz *g* 8 oder *c* 8), und für diese ist die angegebene Bedingung von selbst verständlich, denn der König darf nie in Schach gehen, d. h. einem feindlichem Angriffe sich aussetzen. Das Feld während der Rochade ist das beim Rochiren übersprungene Feld, also entweder *f* 1 oder *d* 1 (für Schwarz *f* 8 oder *d* 8). Auch diese sollen bei Ausführung der Rochade nicht angegriffen sein, denn es erscheint der königlichen Würde nicht angemessen, vor einem feindlichen Angriffe gleichsam vorbeizufliehen. Aus demselben Grunde soll auch das Feld vor der Rochade, also das Standfeld *e* 1 (für Schwarz *e* 8) unmittelbar bei Ausführung der Rochade nicht bedroht sein, d. h. der König soll, wenn ihm Schach geboten ist, diesem nicht durch die Rochade entgehen, weil er hier gleichsam einem feindlichem Angriffe zu entfliehen scheint.

c) Endlich darf bei Ausführung der Rochade weder König noch Thurm bereits einmal gezogen sein. Diese Bedingung ist von selbst verständlich, wenn man bei der Rochade von dem Princip ausgeht, dass sie als Privileg nur einmal und für die erste Bewegung des Königs gestattet ist.

§. 33. Ein Bauer, welcher die letzte Felderreihe des Brettes erreicht hat, kann vermöge seiner Gangweise nicht weiter ziehen. Er erhält aber in diesem Falle nach freier Wahl seines Besitzers unmittelbar und unwiderruflich für diesen den vollen Rang eines Officiers d. h. entweder einer Dame, oder eines Thurmes, oder Läufers, oder Springers. Diese Umwandlung des Bauers in einen Officier auf der äussersten Eelderreihe des Gegners, bildet das Privileg des Avancements. Es ist beim Avancement gleichgültig, ob der für den Bauer gewählte Officier bereits während des Spiels verloren ist, oder nicht. Das Avancement der weissen

Bauern findet auf den Feldern *a* 8 bis *h* 8 statt, ebenso wie die schwarzen Bauern nur dann avanciren können, wenn sie irgend ein Feld der untersten Reihe, also von *a* 1 bis *h* 1 erreicht haben. Noch ist zu erwähnen, dass der avancirende Bauer unmittelbar díe volle Wirksamkeit des für ihn gewählten Officiers erhält, so dass er auch möglichenfalls sofort Schach zu bieten vermag. Steht z. B. der weisse König auf *g* 1 und der feindliche Damenbauer, welcher bis *d* 2 vorgerückt wäre, zöge auf *d* 1, so würde er, als Dame, unmittelbar den weissen König angreifen und somit Schach bieten. Wenn ein Bauer avancirt, so pflegt man öfter dafür zu sagen, er geht in die Dame, obgleich er auch zu irgend einem andern Officier gemacht werden könnte.

§. 34. Das Privileg des Schlagens im Vorübergehen oder des en passant Schlagens besteht in folgender Bestimmung. Wenn ein Bauer, welcher aus seiner ersten Aufstellung zwei Schritte vorrückt, bei einem feindlichen Bauer, der schon die Mitte des Brettes überschritten hat, vorübergeht, und dicht neben demselben zu stehen kommt, so hat der Gegner für seinen nächsten Zug das Recht, den vorübergegangenen Bauer, als habe dieser nur einen Schritt gethan, mit seinem daneben stehenden Bauer schräg vorwärts zu schlagen. Man setze nach §. 6 sämmtliche Figuren in ihrer ursprünglichen Stellung auf das Brett und lasse beide Parteien ihren Königsbauer zwei Schritt vorwärtsgehen. Hierauf lasse man die Weissen ihren Damenbauer zwei Schritt ziehen, welchen Schwarz mit seinem Königsbauer darauf wegschlagen möge. Zieht nun Weiss im dritten Zuge den Bauer vor seinem Damenläufer von *c* 2 nach *c* 4, so geht dieser bei dem feindlichen Königsbauer, welcher jetzt auf *d* 4 steht, vorüber. Letzterer kann nun den weissen Bauer ebenso schlagen, als wäre dieser nur einen Schritt, also von *c* 2 nach *c* 3 gezogen. Die schwarze Partei setzt in diesem Falle ihren Bauer von *d* 4 auf *c* 3 und nimmt zu gleicher Zeit den weissen Bauer auf *c* 4 vom Brett. Man sagt hier, der schwarze Bauer *d* 4 schlägt den weissen Bauer *c* 4 im Vorübergehen; doch darf dies nur im nächsten Zuge, also unmittelbar, nachdem der im Vorübergehen zu schlagende

Bauer zwei Schritt bewegt ist, geschehen. Späterhin hat der betreffende Bauer das Recht des en passant Schlagens verloren.

Achtes Kapitel.

Besondere Endigungsarten der Partie.

§. 35. Nach §. 27 gilt als Endzweck der Partie die Mattsetzung des feindlichen Königs und nur durch dessen Erreichung wird der Sieg bedingt. Grundsatz ist daher, dass nur derjenige die Partie gewinnt, welcher den König des Gegners Matt setzt. Ergiebt sich also in irgend einem Stadium der Partie die Unmöglichkeit, jenen Endzweck je zu erreichen, so kann natürlich keine von beiden Parteien auf den Sieg Anspruch erheben, und man hat in diesem Falle die Partie als unentschieden oder remis abzuschliessen. Für die Beendigungsarten der Partie lassen sich darnach folgende besondere Grundsätze aufstellen.

§. 36. Der Matt gesetzte Spieler hat die Partie verloren. Dem gilt gleich, wenn ein Spieler in irgend einer Stellung der Partie letztere als verloren aufgiebt. Denn in dieser Erklärung liegt das Zugeständniss, der aufgebende Spieler würde bei weiterer Fortsetzung schliesslich Matt gesetzt werden.

§. 37. Zu den unentschiedenen Partien oder Remisspielen gehört vor allen Dingen derjenige Fall, in welchem beiden Parteien die zum Mattsetzen des feindlichen Königs erforderlichen Mittel fehlen. Hat z. B. die eine Partei nur den König, die andere aber ausser letzterem nur noch einen leichten Officier übrig behalten, so ist die Möglichkeit des Mattsetzens aufgehoben; auch König und beide Springer sind nicht im Stande, den einzelnen feindlichen König bei richtigem Gegenspiele zum Matt zu bringen. Dagegen vermag ein einzelner übrig gebliebener Bauer, falls er in die Dame gelangt, als solche mit Hülfe des Königs den feind-

lichen zu besiegen. Die besonderen einzelnen Fälle aller dieser Endigungsarten lehrt die Theorie bei Behandlung der Endspiele.

§. 38. Wenn von beiden Parteie ndieselben Züge, oder dieselben Reihen von Zügen unablässig wiederholt werden, so ist natürlich eine Erzwingung des Matts nicht denkbar und die Partie als remis abzubrechen. Denn kein Spieler kann gezwungen werden, von seinen Zügen, falls sie nur sonst den Regeln des Schach entsprechen, abzugehen. Eine besondere Art solcher Remisspiele wird durch ewiges Schachgeben von Seiten einer Partei hervorgebracht, besonders häufig, wenn die Dame des einen Spielers den feindlichen König fortwährend auf gewissen Feldern einhertreibt. Nicht selten wird ein solches ewiges Schach durch den Kunstausdruck échec éternel bezeichnet.

§. 39. Zu den Remisspielen gehört endlich der Fall, in welchem eine Partei Patt gesetzt wird. Wenn nämlich ein Spieler so zieht, dass dem Gegner, dessen König nicht angegriffen ist, kein regelmässiger Zug zu Gebote steht, so ist letzterer Patt. Er kann nicht ziehen, und da er am Zuge ist, also auch die Partie nicht weiter führen; er ist aber auch nicht Matt, denn sein König ist nicht von einem feindlichen Angriff bedroht. Da somit die Partie, ohne dass eine von beiden Partein Matt steht, beendet ist, muss sie dem Grundsatze im §. 35 zufolge als unentschieden aufgehoben werden.

§. 40. Fassen wir die einzelnen in diesem Kapitel vorgeführten Gesetze über das Ende der Partie zusammen, so ergiebt sich folgende Uebersicht. Eine Partie kann entweder ein entschiedenes oder unentschiedenes Ende finden. Das erstere wird durch Mattsetzung oder Aufgeben einer Partei bedingt, das letztere entweder durch Unzulänglichkeit der Mittel zum Mattsetzen, oder durch Wiederholung derselben Züge, besonders durch échec éternel, oder endlich durch Patt.

Zweiter Abschnitt.
Praktische Uebungen.

Erste Abtheilung.
Spielversuche.

Neuntes Kapitel.
Vorübungen.

§. 41. Bei den folgenden Uebungen muss vor allen Dingen eine genaue Kenntniss der im zweiten Kapitel gelehrten Notation vorausgesetzt werden. Denn letztere dient, wie bekannt, zur Angabe der einzelnen Züge, welche bei praktischen Uebungen die Materie aller Erörterungen bilden. Um aber einen einzelnen Zug des Spielers darzustellen, bedarf es nur der Angabe zweier Felder, nämlich desjenigen, auf welchem die zuziehende Figur sich findet und desjenigen, auf das sie gezogen werden soll. Das erstere wird mit dem Ausdruck Standfeld bezeichnet, das letztere kann Zielfeld genannt werden. Durch Verbindung von Standfeld und Zielfeld wird daher der Zug einer Partei vollendet. Denn da nach §. 19 auf jedem Felde sich nur eine Figur finden darf, so genügt jene Verbindung vollkommen zur bestimmten Angabe der Züge. So sagt man, wenn in der gewöhnlichen Aufstellung die weisse Partei ihren Königsbauer zwei Schritt vorrückt, es geschieht der Zug 1. *e*2—*e*4, und wenn der Gegner darauf den gleichen Zug thut, Schwarz zieht 1. *e*7—*e*5. Soll ein Officier bewegt werden, so pflegt man den Anfangsbuchstaben desselben, obgleich dies nicht

nothwendig ist, den beiden Feldern vorzusetzen. Wenn z. B. die weisse Partei in dem eben gegebenen Anfange nun ihren Königslaufer drei Schritt weit auf das Feld *c*4 vorbewegt, so sagt man Weiss zieht 2. *Lf*1 — *c*4. Durch ein Kreuz hinter einem Zuge wird angedeutet, dass zugleich damit dem feindlichen Könige Schach geboten wird. Findet sich endlich ein Kolon hinter einem Zuge, so soll damit das Schlagen oder die Hinwegnahme einer feindlichen Figur, welche sich auf dem Zielfelde befindet, bezeichnet werden.

§. 42. Zur Uebung und Prüfung in der Kenntniss der Gangweise und Schlagweise der Figuren, deren genauere Einprägung hier ebenfalls vorausgesetzt werden muss, möge nun der Anfänger folgendes praktische Beispiel ins Auge fassen. Er stelle auf sein leeres Brett folgende Figuren. Zunächst von Weiss den König auf *c*2, die Dame auf *c*3, einen Thurm auf *f*4, einen Laufer auf *a*2 und einen Springer auf *a*5; zuletzt Bauern auf *b*2, *d*5, *e*7 und *h*2. Sodann von Schwarz den König auf *d*6, die Dame auf *h*6, einen Thurm *b*1, einen Laufer auf *g*3 und einen Springer *f*6; endlich Bauern auf *b*6, *b*7 und *d*2. Daher ergiebt sich folgende Stellung:

Die Schwarzen.

Die Weissen.

Man frage sich nun, wenn Weiss am Zuge wäre, welche Figuren des Schwarzen er nehmen könne und umgekehrt, wenn Schwarz zu ziehen hätte, welche weissen Figuren er schlagen dürfte. Weiss könnte mit seiner Dame entweder den feindlichen Springer, oder den Laufer, oder den Bauer auf *d* 2 schlagen, d. h. entweder 1. D *c* 3 — *f* 6 : oder 1. D *c* 3 — *g* 3 : oder 1. D. *c* 3 — *d* 2 : ziehen. Ferner könnte der weisse König den schwarzen Thurm oder Bauer nehmen, d. h. 1. K *c* 2 — *b* 1: oder 1. K *c* 2 — *d* 2 ziehen. Der weisse Thurm könnte den feindlichen Springer schlagen und zu gleicher Zeit Schach bieten, also 1. T *f* 4 — *f* 6 † ziehen. Der Läufer könnte den Thurm nehmen, d. h. 1. L *a* 2 — *b* 1: Der Springer könnte den Bauer *b* 7 schlagen und zugleich Schach geben, also 1. S *a* 5 — *b* 7 : †. Endlich könnte der weisse Bauer den Läufer nehmen, d. h. 1. *h* 2 — *g* 3 : ziehen. Von all den angeführten Zügen könnte also Weiss, wenn er am Zuge wäre, einen beliebigen wählen, falls er eine feindliche Figur schlagen wollte. Ausserdem stünden ihm noch beliebige andere Züge zu Gebote, z. B. der Bauer *d* 7 könnte auf *d* 8 in die Dame gehen und hier zu irgend einem feindlichen Officier gemacht werden. Würde er ein Springer, so würde er zu gleicher Zeit Schach sagen. Was nun die schwarze Partei betrifft, wenn sie in der gegebenen Stellung am Zuge wäre, so hätte sie ebenfalls die Auswahl unter mehreren Zügen, durch welche zugleich eine feindliche weisse Figur geschlagen würde. Der schwarze König könnte den Bauer auf *e* 7 nehmen, also 1. K *d* 6 — *e* 7 : ziehen. Dagegen dürfte er nicht den andern Bauer auf *d* 5 schlagen, weil er sich hierdurch dem Angriffe des weissen Laufers auf *a* 2 aussetzen würde. Ferner die Dame könnte den weissen Thurm, oder Thurmbauer schlagen, also entweder 1. D *h* 6 — *f* 4 : oder 1. D *h* 6 — *h* 2 : ziehen. Der schwarze Thurm könnte den Bauer *b* 2 nehmen und zu gleicher Zeit Schach sagen, also 1. T *b* 1 — *b* 2 : †. Der Läufer kann den Thurm oder einen Bauer nehmen, nämlich entweder L *g* 3 — *f* 4 : oder L *g* 3 — *h* 2 : ziehen. Der Springer könnte einen Bauer schlagen, d. h. 1. S *f* 6 — *d* 5 : Endlich der Bauer *b* 6 könnte den Springer *a* 5 schlagen. Die beiden Bauern

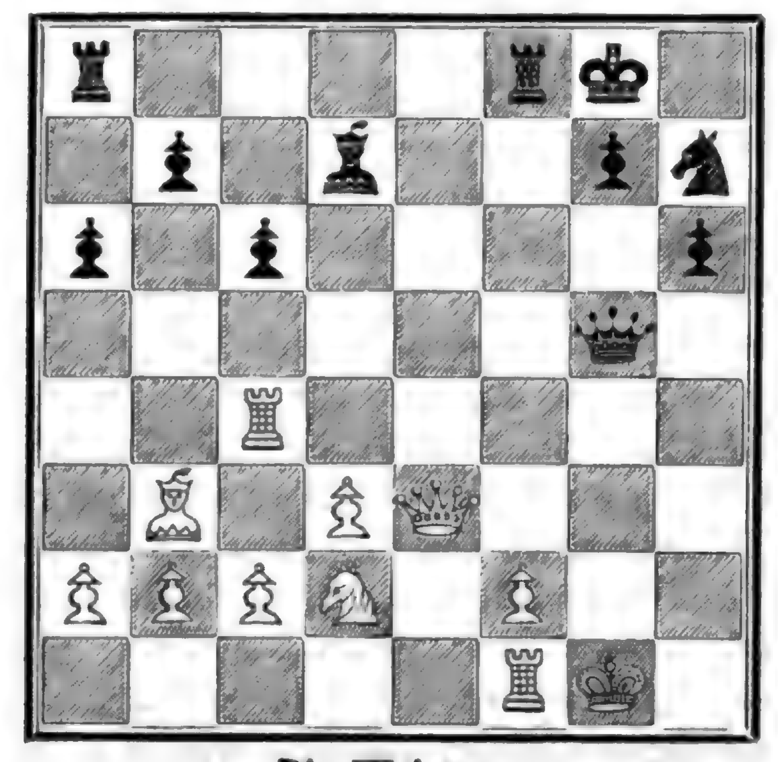
auf *b* 6 und *b* 7 bezeichnet man mit dem gemeinschaftlichen Ausdruck Doppelbauer. Solche Doppelbauern entstehen dadurch, dass ein Bauer durch das Schlagen einer feindlichen Figur von seiner ürsprünglichen Felderreihe auf eine andere gelangt. In dem vorliegenden Falle ist der Doppelbauer dadurch entstanden, dass von *a* 7 oder *c* 7 aus der schwarze Bauer auf *b* 6 geschlagen hat. Letzterer könnte, wie gesagt, jetzt den weissen Springer auf *a* 5 schlagen, und man sagt dann, der Doppelbauer ist aufgelöst, d. h. durch den Zug 1. *b* 6—*a* 5: wird der doppelte Bauer aufgehoben und wieder in zwei einfache zerlegt.

§. 43. Die an der vorgeführten Stellung veranschaulichte Gang- und Schlagweise der Figuren möge der Anfänger an beliebig aufgestellten Positionen weiter einzuüben und dadurch seine Kenntniss hierin zu prüfen versuchen. Hier wollen wir das gegebene Beispiel noch einmal benutzen, um daran auch die Angriffsweise klar zu machen. Sämmtliche Figuren, welche, wie vorhin erörtert ist, in jener Stellung von Figuren des Gegners genommen werden konnten, werden dort angegriffen genannt. So greift z. B. der weisse König den schwarzen Thurm und den Bauer auf *d* 2 an; die schwarze Dame dagegen den weissen Thurm und den Bauer auf *h* 2. Wenn Schwarz am Zuge wäre, würden sämmtliche weisse Figuren, die er schlagen könnte, en prise stehen, z. B. der weisse Springer auf *a* 5. Der Anfänger frage sich nun, welche Figuren beider Parteien angreifen, und welche angegriffen sind, ferner welche weder angreifen, noch angegriffen werden.

§. 44. Unter allen Angriffen ist nach §. 25 und §. 29 d. von grösster Wichtigkeit der Königsangriff, und es kommt hier für die Praxis besonders auf die Frage hinaus, in welcher Weise der Angriff gegen den eigenen König, oder mit andern Worten ein feindliches Schach abgewehrt werden kann. Es kann dies im Allgemeinen auf dreifache Weise geschehen. Entweder die schachbietende Figur wird, wenn es möglich ist, geschlagen, sei es vom Könige selbst, sei es von einem andern Stein, oder der König weicht dem Schach durch einen Zug seinerseits aus, indem er sich von

dem Felde, auf dem er angegriffen steht, auf ein anderes nicht angegriffenes Feld begiebt, oder endlich es wird eine Figur zwischen den feindlichen schachbietenden Stein und den eigenen König so gesetzt, dass erstere den Angriff der letzteren auf den König unterbricht, d. h. ihn gegen das feindliche Schach deckt. Der Anfänger möge nun folgende Steine auf das Brett setzen und sich dann fragen, auf wie viel Arten dem Angriff der schwarzen Dame gegen den weissen König begegnet werden kann.

Die Schwarzen.



Die Weissen.

Zunächst kann die weisse Dame die feindliche schachbietende schlagen durch den Zug D*e*3—*g*5: ferner kann der König an den Rand gehen, d. h. entweder K*g*1—*h*2 oder K*g*1—*h*1 ziehen und dadurch selbst dem Angriffe ausweichen, endlich könnte die Dame von *e*3—*g*3 ziehen und dadurch das Schach der feindlichen Dame unterbrechen. Am besten wäre es aber, wenn Weiss den Angriff auf seinen König durch den Zug des Thurmes von *c*4—*g*4 deckte, indem er dadurch zugleich seinerseits vermöge des Laufers auf *b*3 einen Angriff auf den feindlichen schwarzen König richtet. Denn Schwarz muss hierauf zunächst das Schach

des feindlichen Läufers abwehren, und Weiss könnte dann bei seinem nächsten Zuge durch den Thurm auf *g*4 die feindliche Dame erobern. Man nennt solchen Zug, durch welchen zu gleicher Zeit mehrere Hauptfiguren des Gegners bedroht werden, einen Doppelangriff, das Schach aber, welches wie in dem vorliegenden Falle durch Wegziehen einer Figur von einer andern gegeben wird, ein aufgedecktes Schach.

§. 45. Wenn bei einem aufgedeckten Schach beide Figuren (d. h. diejenige, welche gezogen ist und diejenige, deren Angriff dadurch aufgedeckt ist), zu gleicher Zeit den feindlichen König bedrohen, so entsteht ein Doppelschach. Man stelle den weissen König auf *a*4, einen weissen Thurm auf *d*4, einen Laufer aber auf *e*3 und einen Bauer auf *a*3; sodann von Schwarz den König auf *b*6, einen Thurm auf *c*3, einen Springer auf *b*7 und Bauern auf *c*7 und *f*4. Wenn Weiss hier am Zuge ist, kann er auf zweifache Weise ein doppeltes Schach geben, indem er entweder den Thurm auf *b*4 oder *d*6 stellt und in beiden Fallen durch Thurm, wie Laufer zugleich den feindlichen König bedroht. Schwarz darf dann keine von beiden schachbietenden Figuren schlagen, noch den Angriff der einen durch Zwischensetzen decken. Der König kann vielmehr einem Doppelschach nur dadurch entgehen, dass er selbst seinen zwiefach angegriffenen Platz verlässt. Der Anfänger frage sich nun, welcher von den beiden vorher angegebenen Zügen des Thurmes in der vorgeführten Stellung der stärkste ist. Die Antwort lautet: T *d*4—*d*6, denn hierdurch wird der schwarze König sofort Matt gesetzt, da er dem Doppelangriff nicht mehr auszuweichen vermag, wie der Anfänger bei genauer Prüfung bald erkennen wird.

§. 46. Das letzte Beispiel führt uns von selbst zur Uebung der in §. 28 gegebenen Lehren über den Begriff und die Erklärung der Mattstellung. Wir wollen nun dem Anfänger einige weitere Stellungen vorführen, an die wir die Aufgabe knüpfen, den Mattzug, d. h. denjenigen Zug zu finden, durch welchen die eine Partei die andere sofort Matt zu setzen vermag. Wir bedienen uns, um die Stellung

der einzelnen Figuren anzugeben, nur ihrer Anfangsbuchstaben; wegen der richtigen Antwort möge man nach gehöriger Prüfung §. 48 vergleichen.

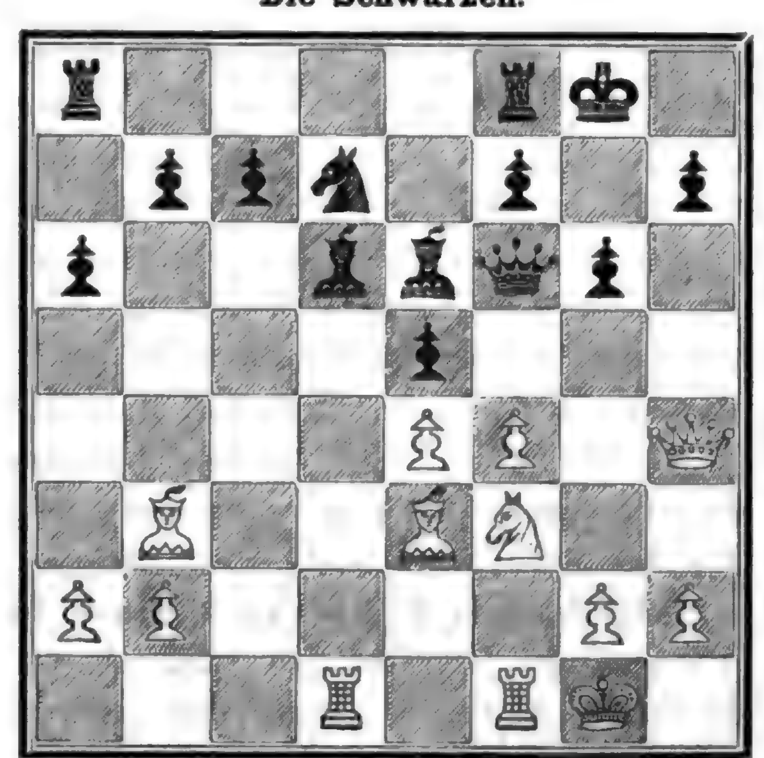
a) Weiss: K*a*3; Th*a*1 und *b*4.
Schwarz: K*a*8; D*f*4; L*b*3; S*d*3.

b) Weiss: K*c*3; Th*f*6; L*d*4 und *d*1; B*c*2;
Schwarz: K*d*5; Th*b*5; S*a*3 und *f*4.

c) Weiss: K*e*4; D*f*7; Th*b*4; L*a*3; B*f*5.
Schwarz: K*d*6; D*h*6; L*a*7; S*c*6.

§. 47. Im eigentlichen Verlaufe der Partie kommt nach §. 29 vorzüglich der Tauschwerth der einzelnen Figuren in Betracht. In der folgenden Stellung einer praktischen Partie

Die Schwarzen.



Die Weissen.

fragt es sich zunächst, wenn Weiss am Zuge ist, ob er die Damen tauschen soll. Anfänger sind meist der Ansicht, man solle den Damentausch wo möglich zu vermeiden suchen. Als allein richtige Regel gilt zwar, dass der Damentausch nicht ohne Grund gesucht werden soll, er darf aber auch eben so wenig vermieden werden, wenn er von dem geringsten Vortheil begleitet wird. In dem vorliegenden Falle kann es nun für Weiss nur rathsam sein, durch D*h*4—*f*6:,

S*d*7—*f*6: die Damen abzutauschen, da er hierauf durch den Zug *f*4—*e*5: zwei Figuren des Gegners zu gleicher Zeit bedrohen würde. Was ferner den besondern Tauschwerth der einzelnen Figuren betrifft, so wäre es z. B. thöricht, wenn Weiss den feindlichen Laufer *d*6 mit seinem Thurme *d*1 durch den Zug Th*d*1—*d*6: schlagen wollte, denn er würde hiedurch einen wichtigeren Stein, nämlich den Thurm, gegen einen leichten Officier, den Laufer, hingeben, weil Schwarz den Thurm durch den Bauer *c*7—*d*6: wieder schlagen würde. Weiss würde in diesem Falle nach §. 29, b) die Qualität einbüssen. Dagegen könnte Weiss ohne Schaden seinen weissen Laufer *b*3 gegen den schwarzen auf *e*6 durch den Zug L*b*3—*e*6: tauschen. Zur Uebung aber möge man noch folgende beide Fragen zu beantworten suchen.

a) Weiss: K*g*2; D*f*3; Th*b*2; S*h*3; B*g*3.
Schwarz: K*a*8; D*g*4; Th*b*7; L*a*6; B*a*7 und *h*5.
Es fragt sich hier, ob Weiss mit Vortheil die Damen oder die Thürme tauschen darf, oder was er sonst für einen besseren Zug habe.

b) Weiss: K*g*1; D*c*7; Th*f*1; L*c*2; S*d*5; B*a*3 u. *g*2.
Schwarz: K*a*8; D*g*3; Th*b*8 und *h*8; S*e*4; B*a*7 und *b*7. Darf hier Weiss die Dame tauschen, oder hat er irgend einen stärkern Zug?

§. 48. Es folgen hier zunächst die Antworten der in §. 46 gestellten drei Fragen.

a) Wenn Weiss anzieht, nimmt er mit dem König den Laufer, zieht also K*a*3—*b*3: und deckt dadurch das Schach des Thurmes *a*1 auf, wodurch zugleich der schwarze König Matt gesetzt wird, da er dem Angriffe der beiden feindlichen Thürme nun nicht mehr zu entgehen vermag. Weiss konnte zwar statt dessen mit seinem Thurm *b*4 die feindliche Dame auf *f*4 schlagen, allein er würde in diesem Falle nicht nur den Sieg überhaupt aus der Hand gegeben und die Partie remis gelassen haben; sondern er hätte auch aus blindem Eifer die Dame zu gewinnen, die einfache Möglichkeit, sofort durch Mattsetzen zu siegen, uner-

fahrner Weise übersehen. Hat Schwarz dagegen den Anzug, so kann er ebenfalls durch Wegnahme des weissen Thurmes auf *b* 4 sofort den Gegner Matt setzen. Es geschieht dies durch die Dame also durch den Zug D*f* 4 — *b* 4 : †, indem der weisse König weder die Dame, welche vom feindlichen Springer geschützt wird, selbst nehmen darf, noch auf die Felder *a* 2 oder *b* 2, welche vom Laufer oder Springer angegriffen sind, auszuweichen vermag.

b) Weiss setzt durch den Zug des Laufers von *d* 1—*f* 3 den schwarzen König Matt. Schwarz dagegen, wenn er am Zuge ist, könnte ebenfalls das Matt sofort erzwingen und zwar durch den Zug des Springers von *a* 3 — *b* 1. Es wäre für Weiss eben so schwach, mit dem Laufer den feindlichen Thurm anzugreifen, wie es von Seiten des Schwarzen thöricht wäre, seinerseits das Matt durch Wegnahme des feindlichen Laufers mit seinem Springer aus der Hand zu geben. Denn bei letzterem Zuge könnte der König immer noch auf die Felder *d* 3 oder d 2 ausweichen, was dagegen bei dem Mattzuge S*a* 3 — *b* 1 unmöglich wird, da in diesem Falle jene beiden Felder von den schwarzen Springern bedroht werden.

c) Der Mattzug ist hier für Weiss Th*b* 4—*d* 4 †. In diesem Falle kann nämlich weder der weisse Thurm genommen werden, noch das Schach des feindlichen Läufers durch Zwischenstellung von Laufer *a* 7 — *c* 5 gedeckt werden. Schwarz wird hier also durch Doppelschach Matt. Wäre er aber seinerseits am Zuge, so könnte er ebenfalls sofort Matt ansagen und zwar durch den Zug der Dame von *h* 6 — *e* 3.

Schliesslich gehen wir zur Beantwortung der beiden letzten im vorigen Paragraphen gestellten Fragen über.

a) Wollte Weiss die Damen durch den Zug D*f* 3—*g* 4: tauschen, so würde er durch die Entgegnung des Schwarzen Th*b* 7 — *b* 2 : † unbedingt in Nachtheil kommen, denn Schwarz gewinnt zunächst hierdurch nicht nur den weissen Thurm, sondern ihm bleibt auch die Wieder-

nahme der feindlichen Dame für seinen nächsten Zug gesichert. Noch weniger rathsam wäre es aber, durch Th*b*2—*b*7: die Thürme abzutauschen; denn Weiss würde mit dem Laufer L*a*6—*b*7 wieder nehmen und die feinliche Dame gewinnen, da diese die Linie vor dem Könige nicht verlassen darf, indem sonst letzterer dem Angriffe des feindlichen Laufers ausgesetzt würde. Weiss kann aber auf ganz andere Weise die Partie sosort zu seinen Gunsten entscheiden, wenn er nämlich keine der Figuren abtauscht, sondern vielmehr durch die Dame, nämlich D*f*3—*f*8† den feindlichen König direkt angreift. Schwarz kann dann nur noch Dame oder Thurm vorsetzen, worauf Weiss durch Wegnahme derselben die Partie sofort entscheidet.

b) In diesem Falle kann Weiss allein durch Abtausch der Damen die Partie entscheiden. Nachdem nämlich die Züge D*c*7—*g*3: und S*e*4—*g*3: geschehen sind, vermag nun Weiss sofort mit seinem Springer auf dem freigewordenen Felde *c*7 Schach und sogar Matt zu bieten. Denn der schwarze König, von seinen eigenen Figuren umringt, vermag dem Angriffe dieses Springers auf keinem Felde auszuweichen. Man nennt diese besondere Mattstellung, welche nur dem Springer kraft seiner eigenthümlichen Gang- und Schlagweise möglich ist, das mat étouffé, d. h. ersticktes Matt.

Zehntes Kapitel.

Spielanfänge.

§. 49. Es ist in §. 29 bereits im Allgemeinen darauf hingedeutet, dass es für den Anfang der Partie zunächst darauf ankommt, die eigenen Steine in Bewegung zu setzen, ehe der Hauptzweck des Spieles näher ins Auge gefasst werden kann. Die ersten Züge nun, welche dazu dienen, die Figuren auf beiden Seiten in Thätigkeit zu setzen und

in die Mitte des Brettes zu führen, werden unter dem gemeinsamen Ausdruck Eröffnung der Partie zusammengefasst. Erst, nachdem diese mehr oder weniger glücklich von Statten gegangen ist, wird sich bei gegenseitiger Erstrebung des Endzweckes ein verwickelter Kampf unter den einzelnen Figuren selbst entspinnen, wobei nicht selten mehr oder weniger Figuren von beiden Parteien geschlagen oder getauscht werden. Dieses Stadium des Spieles wird gewöhnlich mit dem schwankenden Ausdruck Mitte der Partie bezeichnet, und wenn es hierbei zu einem grösseren Abtausch der Steine gekommen, so dass nur noch wenige Figuren auf dem Brette sich vorfinden, so zeigt sich nach und nach der letzte Charakter der Partie, das sogenannte Endspiel. Zwar ist es möglich, dass bei sehr unvorsichtigem Spiele der einen Partei der Gegner schon während der ersten Züge, also im Anfange oder in der Eröffnung der Partie den Endzweck derselben erreichen kann. Allein das sind immer nur Ausnahmsfälle, welche höchstens ganz schwachen und unerfahrenen Spielern gegenüber vorkommen können. Zur Warnung wollen wir nun zunächst in diesem Kapitel dem Anfänger mehrere solche kurze Anfänge vorführen, um so mehr, als die Theorie einige derselben besonders hervorgehoben und mit eigenen Kunstausdrücken belegt hat. Der Anfänger mag daraus ersehen, welche Gefahren er beim wirklichen Spiele im Anfange vorzüglich zu vermeiden habe.

§. 50. Man setze sämmtliche Figuren nach §. 5 und §. 6 in ihrer ursprünglichen Stellung auf das Brett und nehme an, dass man die weissen Steine führe, da man hier die Notation, welche von dem Felde des weissen Damenthurmes *a* 1 ihren Anfang nimmt, bequemer übersehen kann. Wir lassen die weisse Partei anziehen, und zwar zunächst ihren Königsbauer zwei Schritt vorrücken, also den Zug

1. *e* 2—*e* 4

thun. Im Allgemeinen ist dies der beste Anfangszug, da er sofort zwei wichtigen Hauptsteinen, der Dame und dem Königslaufer, Ausgang gewährt. Manche Spieler, namentlich reine Praktiker, ziehen zwar häufig den Anfang mit dem

Damenbauer vor; dies ist indess ein mehr vertheidigender Zug, welcher dem Anziehenden als Angreifenden wenig zukommt, namentlich da er den Königslaufer, den wir später als wichtigste Angriffsfigur kennen lernen werden, eingeschlossen hält. Regelwidrig wäre es aber, wie manche Spieler zu thun pflegen, gleich im Anzuge zwei Züge zu machen; von den Meistern und besseren Spielern, wie sämmtlichen Schachgesellschaften, wird dies durchaus verworfen und auch für den Anzug nur ein einziger Zug gestattet. Fragen wir nun, was die schwarze Partei auf den obigen Zug der Weissen entgegnen soll, so ergiebt sich hier, zunächst aus denselben Rücksichten wie für den Anziehenden, als bester Anzug die gleiche Bewegung des Königsbauer also

1. . . . *e*7—*e*5.

Wir lassen hierauf den Weissen mit dem Zuge seines Königslaufers

2. L*f*1—*c*4

den Anfang fortsetzen, d. h. der Laufer geht von rechts nach links drei Felder weit in die Mitte des Brettes. Der Zweck hierbei ist, nicht nur eine wichtige Figur ins Spiel zu bringen, sondern der Laufer greift von seinem jetzigen Standfelde zugleich den schwächsten Punkt des Gegners an, nämlich das Feld *f*7, d. h. das Feld des feindlichen Königslauferbauer. Denn der König ist hier am leichtesten zu bedrohen, und der Anfänger wird hiervon gleich in den nächsten Zügen den wirksamsten Erfolg bemerken. Zunächst entgegnet Schwarz mit dem gleichen Zuge nämlich

2. . . . L*f*8—*c*5.

Hierauf wollen wir für Weiss den freien Ausgang der Dame benutzen und diese ebenfalls ins Treffen führen. Es geschieht

3. D*d*1—*h*5

d. h. die Dame geht auf die Mitte des rechten Seitenrandes. Sie greift von hier aus den feindlichen ungeschützten Königsbauer auf *e*5 an, indem sie ihn im nächsten Zuge mit Schach wegzunehmen droht. Schwarz beeilt sich daher zu-

nächst diesen Bauer sicher zu stellen und sucht ihn durch die Bewegung seines Damenbauers

3. . . . *d*7—*d*6

zu decken. Denn wollte nun die weisse Dame den Königsbauer trotzdem schlagen, so würde sie von jenem Damenbauer, welcher schräg vorwärts von *d*6 auf *e*5 schlagen kann, erobert werden. Gleichwohl hat Schwarz in der Eile, seinen Königsbauer zu retten, ein weit grösseres Versehen begangen, denn Weiss kann nun den schwarzen Königslauferbauer auf *f*7 mit seiner Dame durch den Zug

4. D*h*5—*f*7 : †

wegnehmen und zugleich den feindlichen König angreifen. Letzterer darf weder die Dame, welche vom Laufer auf *c*4 gedeckt ist, schlagen, noch kann er sich überhaupt ihrem Angriffe auf irgend eine Weise entziehen. Der König ist deshalb Matt und Weiss hat somit schon im vierten Zuge die Partie gewonnen. Schwarz muss also einen bedeutenden Fehler gemacht haben, und dieser liegt in der Bewegung des Damenbauers 3. *d*7—*d*6. Statt dessen war es allein richtig, die Dame vor den König zu stellen, d. h. D*d*8—*e*7 zu ziehen. Denn von dem Felde *e*7 aus schützt die schwarze Dame nicht nur den Königsbauer, sondern auch zugleich den schwachen Punkt *f*7, so dass hiedurch der Plan der Weissen vollständig vereitelt wäre.

§. 51. Die eben durchgeführte Absicht der weissen Partei konnte auch auf andere einfache Weise erreicht werden. Statt nämlich die Dame im dritten Zuge bis an den Rand zu bewegen, war es nur nöthig, sie 2 Schritt vorwärts auf das Feld *f*3 zu ziehen, um von hier aus ebenfalls den schwachen Punkt *f*7 zu bedrohen. Man erhält dann das Spiel

1. *e*2—*e*4	*e*7—*e*5
2. L*f*1—*c*4	L*f*8—*c*5
3. D*d*1—*f*3	*d*7—*d*6
3. D*f*3—*f*7 : † und Matt,	

welches gewöhnlich mit dem Kunstausdruck, das **Schäfermatt**, bezeichnet wird, indem der Zug der Dame in diesem Falle den Namen **Schäferzug** trägt.

§. 52. Ein anderer kurzer Anfang zeigt die schnellste Möglichkeit, das Matt zu erzwingen. Wenn nämlich Weiss den schwachen Auszug

1. *f* 2—*f* 4

wählt und hierauf, wenn Schwarz nun mit dem Zuge des Königsbauers einen Schritt

1. . . . *e* 7—*e* 6

entgegnet hat, durch den noch schwächeren Zug

2. *g* 2—*g* 4

die Partie fortsetzt, so kann nun Schwarz unmittelbar Matt setzen. Der Anfänger beantworte die Frage, mit welchem Zuge dies jetzt allein möglich ist. Es ist der Zug

2. . . . D *d* 8—*h* 4 † und Matt.

Dieser kurze Anfang hat den eigenthümlichen Namen, das Narrenmatt, erhalten.

§. 53. Die eben vorgeführten kurzen Spiele kommen nun zwar äusserst selten und unter nur einigermassen geübten Spielern gar nicht vor; sie zeigen indess dem Anfänger die Möglichkeit, wie schnell und leicht bereits in den ersten Zügen die Partie verloren werden kann und mögen ihm als dringende Aufforderung gelten, bereits von den ersten Zügen an die Sicherheit des eigenen Königs stets im Auge zu behalten. Uebrigens sind die von Weiss in den ersten Spielen der §§. 50 und 51 gewählten besseren Anfänge keineswegs ganz correct. Denn es ist niemals rathsam, während der ersten Bewegungen die Dame so früh ins Spiel zu bringen, da sie leicht von Figuren des Gegners angegriffen und zurückgedrängt werden kann, somit der Spieler nur Zeit verliert, während der Gegner die eigenen Figuren herausbringt. So kann z. B. in dem gezeigten Anfang 1. *e* 2—*e* 4, *e* 7—*e* 5; 2. L *f* 1—*c* 4, L *f* 8—*c* 5; 3. D *d* 1—*h* 5, wenn nun Schwarz die correcte Vertheidigung 3. D *d* 8—*e* 7 getroffen hat, später die weisse Dame zunächst durch den Springerzug S *g* 8—*f* 6 bedroht und zurückgedrängt werden. Weiss wird dann Züge verlieren und Schwarz sein Spiel vortheilhaft entwickeln. Es ist deshalb gerathener, stets die allgemeine Eröffnungsregel im Auge zu behalten, welche zunächst consequente Entwickelung der Königsfiguren und sodann Berücksichtigung

der Damenfiguren gebietet. Als richtige Eröffnung lässt sich deshalb z. B. folgender Spielanfang aufstellen:

1. *e* 2—*e* 4, *e* 7—*e* 5.
2. L*f* 1—*c* ft, L*f* 8—*c* 5.
3. S*g* 1—*f* 3, *d* 7—*d* 6 (zum Schutze des Königsbauers).
4. Rochirt, S*g* 8—*f* 6.
5. *d* 2—*d* 3, Rochirt.
6. S*b* 1—*c* 3, S*b* 8—*c* 6 u. s. w.

Elftes Kapitel.

Spielendungen.

§. 54. Ebenso viel Schwierigkeit, wie dem Anfänger die Eröffnung des Spieles bietet, hat für ihn nicht selten die Aufgabe, eine sich dem Schluss nähernde Partie bis zu Ende gut durchzuführen. Es kommt hier besonders die Art und Weise in Betracht, in welcher bei noch vorhandenen wenigen aber genügenden Kräften einer Partei der feindliche König zum Matt gebracht werden kann. Als einfachstes Endspiel bietet sich hier zunächst der Fall, in welchem die eine Partei mit König und Dame den Sieg zu erringen hat, da nicht selten bei beiderseits ziemlich gleicher Geschicklichkeit der eine Spieler schliesslich einen Bauer übrig behält, welchen er sodann in die Dame führt und mit dieser nun den Endzweck anstrebt. Wir wollen nun zunächst an diesem einfachen Beispiele dem Anfänger das Princip klar zu machen suchen, nach welchem er in solchen Fällen den Schluss der Partie, d. h. das Matt zu erzwingen vermag.

§. 55. Beim Matt von Dame und König gegen den einzelnen König kommt es zunächst darauf an, letzteren auf eine Randlinie des Brettes zu treiben. Die Dame schneidet mit Unterstützung ihres Königs dem anderen allmälig die mittleren Felderlinien ab und drängt ihn dadurch an den Rand. Sodann bringt man den König der stärkeren Partei in die Nähe des feindlichen, diesem gegenüber, und giebt

hierauf durch die Dame das dann leicht zu erzwingende Matt. Man hat sich dabei nur in Acht zu nehmen, dass der einzelne König nicht Patt gesetzt wird.

§. 56. Wir wollen nun zunächst praktisch zeigen, wie der einzelne König an den Rand getrieben wird. Man stelle den weissen König auf *e* 3, den schwarzen auf *d* 5, die weisse Dame aber auf *c* 2 und thue folgende Züge: 1. D *c* 2—*c* 3, K *d* 5—*e* 6; 2. K *e* 3—*e* 4, K *e* 6—*f* 6; 3. K *e* 4—*f* 4, K *f* 6—*e* 6; 4. D *c* 3—*c* 6 †, K *e* 6—*e* 7; 5. K *f* 4—*f* 5, K *e* 7—*f* 7; 6. D *c* 6—*f* 6 †, K *f* 7—*e* 8; 7. D *f* 6—*g* 7, und die Dame hält den König am Rande fest, da er die siebente Linie, welche sie beherrscht, nicht überschreiten darf.

§. 57. Um nun in solchen Stellungen das Matt zu erzwingen, muss jetzt zunächst der weisse König dem Rande näher gebracht werden. Nur hat man sich, wie gesagt, hierbei vor Pattsetzen in Acht nehmen. Es lag nämlich in dem eben gegebenen Beispiele sehr nahe, statt des letzten Zuges 7. D *f* 6—*g* 7 sofort durch 7. K *f* 5—*e* 6 schleunigst das Matt anzustreben. Der schwarze König würde aber in diesem Falle unmittelbar Patt gesetzt sein, denn da jetzt die Dame von *f* 6 aus die Felder *d* 8 und *f* 8 bedroht, während der weisse König auf *e* 6 die Felder *d* 7, *e* 7 und *f* 7 beherrscht, so hat nun der schwarze König kein Feld frei, auf das er zu ziehen vermöchte. Auch steht der schwarzen Partei kein anderer Zug zu Gebote und ihr König, welcher nicht angegriffen steht, ist deshalb Patt gesetzt.

Nehmen wir nun die im vorigen Paragraphen verlassene Stellung wieder auf, so hat Schwarz zunächst den Zug der Dame 7. D *f* 6—*g* 7 durch die Entgegnung 7. K *e* 8—*d* 8 zu beantworten und droht damit nach der linken Ecke auszuweichen. Weiss fährt daher zunächst fort mit 8. D *g* 7—*b* 7 und sperrt dadurch dem Gegner das Feld *c* 8. Der schwarze König muss auf das Feld *e* 8 zurück und Weiss kann nun seinen König 9. K *f* 5—*e* 6 ziehen, um im nächsten Zuge Matt zu setzen. Denn geht Schwarz 9. K *e* 8—*f* 8, so kann die Dame auf *f* 7, geht er auf *d* 8, so kann sie auf *d* 7 Matt sagen, im letzteren Falle sogar auch auf *b* 8.

§. 58. Zur Uebung möge nun der Anfänger in folgenden Stellungen das Matt zu erzwingen suchen:

a) K*e*5, D*b*4 und K*d*7. Matt in 3 Zügen.
b) K*f*6, D*g*7 und K*d*8. Matt in 2 Zügen.
c) K*e*5, D*b*3 und K*g*7. Matt in 4 Zügen.

Die erforderlichen Züge sind folgende:

a) 1. D*b*4—*b*7†, K*d*7—*e*8; 2. K*e*5—*e*6 und im nächsten Zuge Matt.
b) 1. D*g*7—*b*7, K*d*8—*e*8; 2. D*b*7—*c*8† und Matt.
c) 1. K*e*5—*f*5, K*g*7—*h*7; 2. K*f*5—*f*6, K*h*7—*h*8; 3. D*b*3—*g*3, K*h*8—*h*7; 4. D*g*3—*g*7† Matt.

Zwölftes Kapitel.

Beispielspartie.

§. 59. Die in den frühern Kapiteln gegebenen allgemeinen und besondern Lehren hat nun der Anfänger in praktischen Uebungen wirklicher Partien anzuwenden und zunächst mit seines Gleichen die Gelegenheit zum Kampfe aufzusuchen. Dass hiebei Fehler mannigfacher Art vorkommen, lässt sich im Schachspiel noch weniger als bei jedem andern Spiel vermeiden, und fortgesetzte praktische Uebung kann auch hier nur allmählig den Meister schaffen. Aufgabe der Theorie kann zunächst nur dabei sein, gewisse in der Praxis leicht mögliche Fehler besonders zu rügen und die Methode ihrer Verbesserung und Vermeidung an die Hand zu geben. Erst dann wird auch der Anfänger das wahrhaft Gute und meisterhaft Gediegene vollkommen würdigen lernen. Wir wollen deshalb vor der Mittheilung correcter Analysen dem Anfänger eine Partie vorführen mit allen Fehlern und Schwächen, wie sie unter seines Gleichen gewöhnlich vorzukommen pflegen.

§. 60. Man ziehe zunächst nach der gewöhnlichen Aufstellung sämmtlicher Figuren folgende bekannte Anfangszüge.

1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5.
2. L*f*1—*c*4, L*f*8—*c*5.
3. D*d*1—*f*3, *f*7—*f*6.

Der letzte Zug der Weissen ist, wie schon in §. 53 bemerkt worden ist, nicht ganz correct, da man bei richtigem Gegenspiele nie mit Erfolg die Dame im Anfang der Partie herauszubringen vermag. Von Schwarz war es aber ebenfalls ein Fehler, das auf *f*7 gedrohete Matt durch den Zug *f*7—*f*6 zu verhindern; der Königsspringer büsst dadurch seinen wichtigsten Ausgangspunkt *f*6 ein und bleibt längere Zeit eingeschlossen. Es war daher jedenfalls rathsamer, sofort durch den Zug dieses Springers 3. S*g*8*f*6 das Matt zu decken, damit eine wichtige Figur ins Spiel zu bringen und die Rochade vorzubereiten.

4. D*f*3—*h*5†, *g*7—*g*6.

Das Schachgeben ist hier nur unnützer Zeitverlust; die Dame muss zurück und Weiss hat ein Tempo verloren. Der Anfänger merke sich wohl, dass jedes nutzlose Schachbieten stets zu vermeiden sei.

5. D*h*5—*f*3, S*b*8—*c*6.

Der schwarze Springer geht heraus, um im nächsten Zuge auf *d*4 die feindliche Dame anzugreifen, welche von *h*5 aus besser gleich auf ihr eigenes Feld *d*1 zurückgegangen wäre, auf dem sie während der Eröffnung der Partie gewöhnlich am besten steht. Jetzt geschieht zunächst, um den drohenden Springer abzuhalten,

6. *c*2—*c*3, *d*7—*d*6.

Besser wäre es freilich, statt *c*2—*c*3 sofort den Königspringer auf *e*2 zu bewegen, welcher ebenfalls den feindlichen Springer fernhält und die Rochade einleitet. Unvortheilhaft aber ist es stets, die Springer durch Stellung an den Rand, wie z. B. jetzt

7. S*g*1—*h*3, D*d*8—*e*7

heraus zu bringen, da sie von hier aus die geringste Wirksamkeit haben.

8. Rochirt, *h*7—*h*5.
9. *b*2—*b*4, L*c*5—*b*6.
10. *b*4—*b*5, S*c*6—*a*5.

Das Vorgehen der Flügelbauern ist im Allgemeinen wenig vortheilhaft, da sie den betreffenden Flügel entblössen, und nicht selten in spätern Zügen vom Gegner aufgerieben werden.

11. *d*2—*d*3.

Weiss sucht seinen vom Springer angegriffenen Laufer zu decken, thut aber hierin nicht wohl, da er beim Abtausch desselben durch den feindlichen Springer seine Bauern in der Mitte zerreisst und einen Doppelbauer auf der *c* Linie erhält, was im Allgemeinen wegen Schwächung der Bauernkette durchaus nicht empfehlenswerth erscheint.

11. . . . L*c*8—*g*4.

Schwarz unterlässt hier zum eigenen Nachtheil den Abtausch des feindlichen Laufers gegen seinen Springer, indem er sich zu sehr beeilt, den Angriff auf die weisse Dame zu führen.

22. D*f*3—*g*3, L*g*4—*e*2.

Durch diesen Angriff verliert, wie der folgende Zug lehrt, Schwarz nur ein Tempo, besser war es, wie gesagt, zunächst den Laufer zu nehmen, also 12. S*a*5—*c*4: 13. *d*3—*c*4: zu spielen; sodann konnte mit Vortheil 14. L*g*4—*e*2, 14. Th*f*1—*e*1, L*e*2—*c*4:, wodurch ein Bauer gewonnen wird, geschehen.

13. Th*f*1—*e*1,

hier übersieht Weiss, in der Eile seinen Thurm zu retten, zunächst den stärkeren Zug D*g*3—*g*6:† zu thun.

13. . . . L*e*2—*g*4.

14. L*c*1—*e*3, L*b*6—*e*3:

15. Th*e*1—*e*3: *f*6—*f*5.

Der von Schwarz jetzt auf die weisse Dame versuchte Angriff ist zu frühzeitig; es hätte sollen erst die Entwickelung der Partei durch Züge wie S*g*8—*h*6 und die Rochade nach der Damenseite vollendet werden.

16. *e*4—*f*5:, *g*6—*f*5:

Hier war es besser, den auf die Dame und Thurm zu gleicher Zeit drohenden Angriff durch den Zug *f*2—*f*4 aufzuhalten.

17. T*e*3—*e*1, D*e*7—*f*6.

Weiss sucht dem doppelten Angriffe des Bauers *f* 5 zu entgehen. Man nennt eine solche Stellung, in welcher ein feindlicher Bauer zugleich zwei Officiere angreift, Gabelstellung, weil wie in dem vorligenden Falle, wenn der Bauer von *f* 5 nach *f* 4 vorrückt, er gleich einer Gabel nach zwei Richtungen hin drohend wirkt. Schwarz übersicht aber bei dem nun folgenden Angriffe

18. *f* 2—*f* 3, *f* 5—*f* 4,

dass der Bauer auf *f* 4 von seinem Königsbauer *e* 5 nur scheinbar gedeckt ist, da letzterer nach den Zügen

19. S *h* 3—*f* 4: D *f* 6—*f* 4:
20. D *g* 3—*f* 4:

nun nicht von *e* 5 aus nach *f* 4 wieder schlagen kann, indem dadurch der König dem Angriffe des weissen Thurmes Preis gegeben würde. Dies ist ein häufiger Fehler der Anfänger, und es kann nicht genug davor gewarnt werden, scheinbare Deckungen als wirkliche bei den Berechnungen mit in Anschlag zu bringen. Jede Deckung ist aber eine scheinbare, welche entweder bei ihrer Realisirung den König einem Schach ausstellen, oder eine andere Hauptfigur dem feindlichen Angriff Preis geben würde.

Dem Schwarzen bleibt nun nach diesem groben Versehen kaum eine Aussicht auf Rettung der Partie; zunächst hat er seinen angegriffenen Laufer zurückzuziehen.

20. . . . L *g* 4—*d* 7.

Es folgt weiter

21. D *f* 4—*f* 7 † K *e* 8—*d* 8,

und es war deshalb besser, dass Schwarz zunächst durch 20. S *a* 5—*c* 4: den drohenden weissen Laufer abtauschte; denn es ist stets nützlich, eine wirksame Figur des Gegners gegen eine eigene unthätige umzutauschen.

22. D *f* 7—*f* 8 † L *d* 7—*e* 8.
23. *d* 3—*d* 4, S *a* 5—*c* 4:

In der Eile den Angriff kräftig weiter zu führen, übersicht hier Weiss den Verlust eines Officiers; besser war es, durch L *c* 4—*g* 8: den Gegner erst noch entscheidend zu schwächen. Nur möge sich der Anfänger stets davor hüten, fehlerhafte Züge, auch wenn sie auf einem blossen Versehen

beruhen, zurücknehmen zu wollen, Weit vortheilhafter ist es für Schärfung des Ueberblickes und Uebung in correcter Combination, selbst nach den grössten Versehen die Partie consequent fortzuspielen und lieber im Anfange dadurch eine ganze Reihe Spiele zu verlieren, als sich durch schlaffes Spielen zu verwöhnen.

24. *d*4—*e*5: S*c*4—*e*5:

Der letzte Zug von Schwarz war ein Fehler, da der nun folgende Angriff

25. *f*3—*f*4

den Verlust der Partie direct herbeiführt. Besser war es immer noch, den Bauer *e*5 durch Bauer *d*6 wiederzuschlagen, obgleich auch hier die offene Linie vor dem Könige entscheidenden Nachtheil gewirkt hätte. Das beste wäre aber, den Bauer *d*6 nach *d*5 vorzurücken, indem so durch die beiden Bauern in der Mitte der König noch eine Zeit lang sicheren Schutz gewonnen hätte.

25. . . . S*e*5—*g*6.

Schwarz will hierduch den angegriffenen Springer retten und zugleich die feindliche Dame bedrohen, übersieht aber dabei das nun unmittelbar mögliche Matt durch

26. D*f*8—*e*8:† und Matt.

Die eben mitgetheilte Partie ist freilich zunächst nur für den ersten Anfänger bestimmt, um ihm gewisse häufig vorkommende gröbere Fehler zum klaren Bewusstsein zu bringen, allein sie kann auch dem schon etwas vorgerückteren Spieler als Uebung und Prüfung durch die Beantwortung der einzelnen Fragen dienen, welche besseren Züge bei jeder Bewegung der einen oder andern Partei zu Gebote gestanden haben. Nach gewissenhafter Ausführung dieser Aufgabe möge sich dann der Anfänger zu den folgenden Erörterungen wenden, welche zunächst gewisse feinere Fehler betreffen, wie sie selbst dem schon etwas vorgerückteren Spieler nicht selten begegnen.

Zweite Abtheilung.

Einzelne Spiele.

Dreizehntes Kapitel.

Benutzung einzelner Fehler.

§. 61. Die feineren Fehler der meisten Spieler, welche also nicht auf offenbaren, groben Versehen beruhen, lassen sich fast sämmtlich auf die Unerfahrenheit in der consequenten Benutzung der ersten Tempi zurückführen. Zeitverlust bei einzelnen Zügen ist in den meisten Fällen auch der Grund des Spielverlustes. Schleunige und consequente Entwickelung sämmtlicher Figuren gilt als allein correcter Grundsatz für die Eröffnung; namentlich müssen alle übereilten Angriffe einzelner Figuren, noch ehe andere zur nothwendigen Unterstützung des Angriffes herausgebracht sind, streng vermieden werden. Dass die Verletzung dieses Grundsatzes nicht selten im zwecklosen und isolirten Manövriren der Dame besteht, haben wir schon bei früheren Erörterungen genugsam Gelegenheit gehabt zu bemerken. Aber auch andere vereinzelte und übereilte Angriffe während der Eröffnung der Partie müssen namentlich dann zurückgewiesen werden, wenn der König durch die Rochade noch nicht einmal sicher gestellt ist und besondere Hauptfiguren sich zu weit in das feindliche Spiel verlieren. Der Spieler möge nun die Wahrheit dieser Behauptungen an den folgenden einzelnen Partieen prüfen und darnach seine eigene Spielweise verbessernd umbilden.

§. 62. Partie.

1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5.
2. S*g*1—*f*3.

Dieser Springer, welcher sofort den feindlichen Königsbauer angreift, leitet eine der besten Eröffnungen ein, da hierdurch zugleich die Entwickelung der Königsfiguren, sowie die Rochade vorbereitet wird. Der Zug des Königslaufers

welchen wir schon als Eröffnungszug kennen gelernt haben, muss aber auch hier bald nachfolgen.

2. . . . *d*7—*d*5.

Diese Entgegnung wird nicht selten von practisch geübten Spielern auf jenen Springerzug angewandt; besser wäre es freilich den Königsbauer, sei es durch den Damenspringer, oder durch Bewegung des Damenbauers um nur einen Schritt, zu schützen.

3. S*f*3—*e*5: *d*5—*e*4:
4. L*f*1—*c*4 D*d*8—*g*5
5. S*e*5—*f*7: D*g*5—*g*2:

Schwarz entfernt durch den letzten Zug die Dame zu weit aus seinem Spiele, was, wie wir nachher sehen werden, den Verlust des Spieles nach sich zieht.

6. D*d*1—*h*5 D*g*2—*h*1:†
7. K*e*1—*e*2 D*h*1—*c*1:

Diess ist der Hauptfehler von Schwarz. In der Eile noch einen Officier zu gewinnen, entfernt er die eigene Dame ganz aus dem Bereich seines Königs, lässt diesen schutzlos und giebt somit dem Gegner Gelegenheit zu folgendem schönen Schlussmanöver. Besser war es durch 7. D*h*1—*f*3† die Damen zu tauschen und das Spiel dann auszugleichen.

8. S*f*7—*d*6† K*e*8—*d*7
9. D*h*5—*f*7† K*d*7—*d*6:
10. S*b*1—*c*3.

Dies ist der Glanzpunkt in der Combination der Weissen. Sie opfern noch einen Officier, um den Sieg gewiss zu erringen und beweissen dadurch deutlich den Fehler der Schwarzen in deren Benutzung ihrer Dame.

10. . . . D*c*1—*a*1:
11. S*c*3—*e*4:† K*d*6—*e*5.
12. *d*2—*d*4† K*e*5—*e*4:
13. D*f*7—*f*3† K*e*4—*d*4:
14. D*f*3—*d*5† und Matt.

Hätte der König vorher im zwölften Zuge statt des Springers den Bauer *d*4 genommen, so würde Weiss eben-

falls und zwar unmittelbar durch die Dame 13. D*f*7—*d*5† Matt gesetzt haben.

§. 63. Man ersieht deutlich aus der eben gegebenen Partie, wie nachtheilig die zu frühzeitige Benutzung der Dame werden kann, namentlich wenn sie sich durch Erbeutung einzelner Figuren zu weit von ihrem eigenen Könige entfernt. Ebenso unvorsichtig ist aber auch das zwecklose Hin- und Herbewegen dieser stärksten Figur. Besonders häufig begegnet man diesem Fehler bei praktischen Spielern, welche die Eröffnung mit dem Damenbauer allein lieben. Folgendes Beispiel mag dies zur Genüge lehren:

1. *e*2—*e*4, *d*7—*d*5. 2. *e*4—*d*5: D*d*8—*d*5: 3. S*b*1—*c*3, D*d*5—*e*6† 4. L*f*1—*e*2, S*b*8—*c*6. 5. *d*2—*d*4 D*e*6—*g*6 (um die Gabel zu vermeiden). 6. S*g*1—*f*3, D*g*6—*g*2: 7. T*h*1—*g*1, D*g*2—*h*3. 8. L*e*2—*c*4, S*g*8—*f*6; 9. L*c*4—*f*7:† K*e*8—*d*8. 10. S*f*3—*g*5, D*h*3—*d*7. 11. S*g*5—*e*6† und gewinnt die feindliche Dame.

§. 64. Partie.

1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5. Greco.
2. S*g*1—*f*3, S*b*8—*c*6.
3. L*f*1—*c*4, L*f*8—*c*5.
4. *c*2—*c*3.

Dieser Zug geschieht mit der Absicht, in der Mitte des Brettes zwei Bauern zu vereinigen. Denn wollte Weiss sofort den Damenbauer zwei Schritt vorstossen also 4. *d*2—*d*4 ziehen, so würde diesen der Königsbauer ohne Ersatz fortschlagen können.

4. . . . S*g*8—*f*6
5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:
6. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*4†
7. S*b*1—*c*3 S*f*6—*e*4:
8. Rochirt S*e*4—*c*3:
9. *b*2—*c*3: L*b*4—*c*3:
10. D*d*1—*b*3 L*c*3—*a*1:

Die letzten beiden Züge von Schwarz waren übereilt, indem er in der Hast, Figuren zu erobern, die Blossstellung des eigenen Königs übersieht.

11. Lc4—f7:† Ke8—f8.
12. Lc1—g5 Sc6—e7.
13. Sf3—e5 La1—d4.
14. Lf7—g6 d7—d5.

Dieser Zug ist nothwendig um das auf f7 drohende Matt zu decken.

15. Db3—f3† Lc8—f5.
16. Lg6—f5: Ld4—e5.
17. Lf5—e6† Le5—f6.
18. Lg5—f6: g7—f6.
19. Df3—f6:† Kf8—e8.
20. Df6—f7† und Matt.

Vierzehntes Kapitel.

Correcte Partieen.

§. 65. Um dem Anfänger den Verlauf sogenannter correcter Partieen, d. h. solcher Spiele, in welchen auf beiden Seiten sich so wenig als möglich Fehler finden, zu veranschaulichen, gehen wir nun zur Mittheilung einiger Spiele über, deren eines bereits in der Mitte durch glücklich durchgeführte Manövers entschieden wird, während das andere bis zum letzten Stadium des Endspieles vollständig durchgeführt ist.

§. 66. Partie.

1. e2—e4, e7—e5.
2. Sg1—f3, Sb8—c6.

Der letzte Zug von Schwarz ist die beste Entgegnung auf den weissen Königsspringer, da er der Wirkung des letzteren auf die Mitte des Brettes, d. h. auf die beiden Mittelpunkte d4 und e5 vollständig begegnet und somit zugleich den angegriffenen Königsbauer schützt.

3. Lf1—c4, Lf8—c5.

Weiss entwickelt sein Spiel consequent, gemäss dem be-

kannten Grundsatze, dass hierbei zunächst die Königsfiguren ins Auge gefasst werden sollen.

4. Rochirt, *d*7 — *d*6.

5. *c*2 — *c*3, *h*7 — *h*6.

Weiss beabsichtigt nach §. 64 zwei Bauern auf der Mitte des Brettes zu vereinigen, Schwarz sollte aber lieber, statt den Thurmbauer einen Schritt zu ziehen, seine Figuren ins Spiel bringen. Zwar halten die Thurmbauern in jenem Falle das Vordringen der feindlichen Officiere ab, indessen sind dergleichen Züge für den Anfang der Partie, wo wichtigere Entwickelungszüge nothwendig werden, kaum zu empfehlen.

6. *d*2 — *d*4, *e*5 — *d*4:

Schwarz nimmt, um nicht selbst einen Bauer einzubüssen; denn geht der angegriffene Laufer sofort zurück, so geschieht *d*4 — *e*5:, *d*6 — *e*5: worauf Weiss die Damen tauscht und je nachdem Springer oder König wiedernimmt, den Bauer *e*5 oder *f*7 gewinnt.

7. *c*3 — *d*4: L*c*5 — *b*6.

8. S*b*1 — *c*3, *a*7 — *a*6.

9. *a*2 — *a*3, L*c*8 — *g*4.

10. *d*4 — *d*5, S*c*6 — *e*5.

Der Damenbauer geht vor, da Schwarz den Springer mit dem Laufer zu nehmen droht, um dann auf *d*4 den doppelt angegriffenen Bauer, welcher dann nur noch durch die Dame gedeckt würde, zu gewinnen.

11. L*c*4 — *e*2, L*g*4 — f3:

12. L*e*2 — *f*3: S*g*8 — f6

13. L*f*3 — *e*2, *g*7 — *g*5.

Weiss bezweckt später den Bauer *f*2 nach *f*4 vorzurücken, welche Absicht Schwarz durch seinen Gegenzug sofort zu vereiteln sucht, indem er zugleich einen Bauerangriff gegen den feindlichen König einzuleiten denkt.

14. K*g*1 — *h*1, *g*5 — *g*4.

Der Zug des Königs ist nothwendig. um den erwähnten Bauer ohne ersteren dem Schach des feindlichen Laufers auszusetzen, vorstossen zu können.

15. *f*2 — *f*4, *g*4 — *f*3:

d. h. der schwarze Bauer *g*4 schlägt den weissen Bauer im Vorübergehen. Man vergleiche hierbei §. 34. Das Schlagen erfolgt, indem der Bauer *f*4 vom Brett genommen wird und zugleich der schwarze Bauer von *g*4 sich auf *f*3 stellt.

16. L*e*2—*f*3:, D*d*8—*e*7.

Schwarz bereitet die Rochade nach der Damenseite vor, d. h. nach dem andern Flügel, als nach welchem Weiss rochirt hat. Dies Manöver ist stets dann zu empfehlen, wenn man mit Erfolg einen Angriff auf den feindlichen Rochadeflügel durchzuführen gedenkt.

17. D*d*1—*d*2, *h*6—*h*5.

18. L*c*1—*g*5, rochirt nach der Damenseite, d. h. der König stellt sich auf *c*8 und der Damenthurm auf *d*8, man vergleiche hierbei §. 32.

19. L*f*3—*h*5: S*f*6—*h*5:

Mit diesem Zuge beginnt eine feine Combination von Schwarz, welche schliesslich zum Siege führt. Wollte jezt der weisse Läufer von *g*5 die schwarze Dame auf *e*7 nehmen, so würde der schwarze Springer von *h*5 auf *g*3 sofort Matt sagen, da ihn der Bauer, ohne den König dem feindlichen Thurmangriff auszusetzen, nicht nehmen darf und da dem weissen Könige das Feld *g*1 durch den schwarzen Laufer auf *b*6 verwehrt wird. Weiss zieht es deshalb vor zunächst den drohenden Springer durch die eigene Dame

20. D*e*2—*h*5:

fortzuschaffen, da ihm der Angriff seines Laufers auf die feindliche Dame immer noch bleibt.

20. . . . D*e*7—*d*7.

21. D*h*5—*e*2, S*e*5—*g*4.

22. *h*2—*h*3, T*d*8—*g*8.

Weiss muss das drohende Thurmmatt auf *h*2 decken.

23. T*f*1—*f*5, T*g*8—*g*5:

Weiss sucht dem Springer *g*4 die Deckung seiner Dame abzuschneiden; Schwarz kommt ihm aber durch eine geistreiche Combination zuvor:

25. T*f*5—*g*5: S*g*4—*f*2†

25. K*h*1—*g*1.

Geht der König nach *h*2, so entscheidet Schwarz so-

fort durch folgende drei Züge 25. Th8—h3† 26. g2 h3:, Dd7—h3:† 27. Kh2—g1, Dh3h1† und Matt

25. . . . Sf2—h3††

d. h. Schwarz giebt Doppelschach, indem der Springer zugleich den Angriff des Laufers gegen den König aufdeckt.

26. Kg1—f1, Sh3—g5:

und Schwarz muss durch den nun drohenden Zug h8—h1† gewinnen, da er ausserdem schon um eine Figur besser steht.

§. 67. Partie.

1. e2—e4; e7—e5
2. Sg1—f3, Sb8—c6
3. Lf1—c4, d7—d6.

Dieser Zug sperrt den schwarzen Königslaufer ein und ist deshalb, ehe letzterer herausgezogen ist, nicht zu empfehlen. Er ist zwar rein rein vertheidigend und gewährt immer noch ein sicheres Spiel, gestattet aber dem Gegner grössere Freiheit im Angriff. Letzterer muss aber so consequent wie in der vorliegenden Partie fortgeführt werden.

4. d2—d4, e5—d4:
5. Sf3—d4: Sc6—d4:
6. Dd1—d4: Lc8—e6.

Schwarz fürchtet die gefährliche Angriffslinie des Läufers von c4 auf f7 und sucht desshalb denselben womöglich abzutauschen.

7. Sb1—c3 Le6—c4:
8. Dd4—c4: Dd8—d7.
9. Lc1—e3 Sg8—f6.
10. Rochirt nach der Damenseite, Dd7—c6.
11. D c4—c6:, b7—c6.

Schwarz leitet den Damentausch ein, um eine offene Thurmlinie gegen die feindliche Rochade zu gewinnen; Weiss aber geht ohne Weiteres darauf ein, um nicht durch Zurückziehen der Dame ein Tempo einzubüssen.

12. Le3—d4, Sf6—g4.
13. f2—f3, Sg4—e5.
14. Ld4—e5:, d6—e5:.

Weiss tauscht den Springer gegen seinen Läufer ein, weil gegen das Endspiel hin ein Springer, welcher nicht,

wie der Läufer, auf eine Farbe beschränkt ist, an Werth zunimmt.

15. T*d*1—*d*3, L*f*8—*d*6.
16. S*c*3—*d*1, Rochirt nach der Königsseite.
17. S*d*1—*e*3, *f*7—*f*6.
18. S*e*3—*f*5, L*d*6—*c*5.
19. T*d*3—*d*7, T*f*8—*f*7.
20. T*d*7—*f*7: K*g*8—*f*7.

Gegen das Endspiel hin, wenn die meisten Figuren und die Dame getauscht sind, gewinnt der König an Wirksamkeit, und es ist nicht selten von grösster Wichtigkeit, ihn in solchen Fällen so früh, als möglich ins Treffen zu führen, damit er bei den Operationen der Bauern, welche in die Dame gehen, kräftig mitwirken kann. So lange aber noch die Dame oder beide Läufer sich im Spiele finden, ist die Bewegung des Königs nicht zu empfehlen.

21. T*h*1—*d*1, *g*7—*g*6.

Es ist Sache der Thürme, sich der offenen Linien zu bemächtigen und dadurch nicht selten den feindlichen König von den entscheidenden Punkten abzuschneiden.

22. S*f*5—*g*3, L*c*5—*e*3†
23. K*c*1—*b*1, K*f*7—*e*6.
24. T*d*1—*d*3, L*e*3—*d*4.
25. S*g*3—*e*2, *c*6—*c*5.
26. T*d*3—*a*3, *a*7—*a*5.

Der Angriff *c*2—*c*3 würde nach dem Rückzuge des Laufers auf *f*2 den Thurm auf die *d* Linie eingeschränkt haben, wobei Schwarz zum entscheidenden Vorrücken seiner Bauern und seines Thurmes Zeit gewonnen hätte.

27. S*e*2—*d*4:†, *e*5—*d*4:
28. *c*2—*c*3, K*e*6—*d*6.
29. K*b*1—*c*2 K*d*6—*c*6.
30. *c*3—*d*4:, *c*5—*d*4:
31. T*a*3—*a*4, K*c*6—*c*5.
32. *b*2—*b*4† K*c*5—*b*5.

Nimmt der Bauer den Bauer, so geht der schwarze Thurm verloren.

33. T*a*4—*a*5:† T*a*8—*a*5:
34. *b*4—*a*5: K*b*5—*a*5:
35. *f*3—*f*4, K*a*5—*b*5.
36. K*c*2—*d*3, *c*7—*c*5.

Man bemerke wohl das Bauernspiel auf beiden Seiten, in welchem schliesslich die überwiegende rechte Seite von Weiss siegt, da der feindliche König fern steht.

37. *e*4—*e*5, *f*6—*e*5:
38. *f*4—*e*5: K*b*5—*c*6.

Giebt der schwarze Bauer Schach, so kann Weiss den ungedeckten Bauer *d*4 mit Vortheil nehmen und dann seinen Mittelbauer zuerst in die Dame führen.

39. *a*2—*a*4 K*c*6—*d*5
40. *a*4—*a*5 und Weiss muss gewinnen.

Denn geschieht 40. K*d*5—*e*5 nimmt, so kann der Thurmbauer ungehindert Dame werden; geschieht aber *c*5—*c*4†, so folgt zunächst 41. K*d*3—*c*2 und der schwarze König kann dann ebenfalls das Avancement des einen der weissen Bauern nicht mehr verhindern, während der weisse König das Vordringen beider schwarzen Bauern aufzuhalten vermag.

Fünfzehntes Kapitel.

Endspiele.

§. 68. Im §. 54 und ff. haben wir die einfachsten Endspiele, welche auf das Matt von Dame und König gegen König hinauslaufen, näher kennen gelernt. Gewöhnlich entsteht diese Art der Spielendung durch das Avancement eines einzigen, dem Spieler noch übrig gebliebenen Bauers, und wir haben nun hier zunächst die schwierigere Frage zu beantworten, auf welche Weise überhaupt ein einziger, übrig gebliebener Bauer selbst bei Entgegenstellung des feindlichen Königs zu avanciren vermag.

§. 69. Man denke sich die Stellung des weissen Königs auf *g*1, des schwarzen aber auf *g*3 und eines schwar-

zen Bauers auf *g*4. In dieser Position wird der Bauer stets gewinnen, denn zieht Weiss nach *h*1 oder *f*1, so geht Schwarz nach *f*2 oder *h*2 und führt den Bauer zur Dame. Zieht hingegen Schwarz:

1. . . . K*g*3—*h*3, besser als *f*3. Um das Feld *f*2 zu decken, zieht nun Weiss:

2. K*g*1—*h*1 *g*4—*g*3.
3. K*h*1—*g*1 *g*3—*g*2.
4. K*g*1—*f*2 K*h*3—*h*2 und gewinnt.

Man bemerke hier noch im Allgemeinen, dass der Bauer stets zur Dame gehen wird, wenn er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht; giebt er jedoch dort dem feindlichen Könige Schach, so kann er nur Patt setzen.

§. 70. Wenn beim Avancement eines feindlichen Bauers der König sich dem andern stets gegenüber stellen kann, oder, wie man mit dem Kunstausdruck sagt, die Opposition zu halten vermag, wird er meist das Spiel remis halten. Hat z. B. in folgender Stellung des weissen Königs auf *g*1, des schwarzen auf *g*4 und eines schwarzen Bauers auf *g*5 die weisse Partei den Anzug, so kann sie jenen Zweck der Gegenstellung oder Opposition durch den Zug 1. K*g*1—*g*2 erreichen und damit das Avancement verhüten, denn es geschieht

1. K*g*1—*g*2 K*g*4—*f*4.
2. K*g*2—*f*2 K*f*4—*f*5
3. K*f*2—*f*3 K*f*5—*g*6.
4. K*f*3—*g*3 K*g*6—*h*5.
5. K*g*3—*h*3 *g*5—*g*4†
6. K*h*3—*g*3 K*h*5—*g*5.
7. K*g*3—*f*2 K*g*5—*f*4.
8. K*f*2—*g*2 *g*4—*g*3.
9. K*g*2—*g*1 aber nicht nach *h*1 oder *f*1.
9. . . . K*f*4—*f*3.
10. K*g*1—*f*1 *g*3—*g*2†, ohne Schach müsste der Bauer gewinnen; dies kann aber in diesem Falle nicht erreicht werden.
11. K*f*1—*g*1 K*f*3—*g*3 Patt.

§. 71. Man wende nun die eben erörterte Theorie auf

folgendes interessante Beispiel von Lolli an, indem man die Behauptung zu prüfen versuche, dass Weiss am Zuge remis machen, im andern Falle aber verlieren wird. Beide Könige stehen auf ihren Standfeldern, auf *e*7 aber findet sich ein schwarzer Bauer. Schwarz kann hier, wenn er anzieht, nur durch den Zug 1. K*e*8—*f*7 gewinnen. Es folgt 2. K*e*1—*f*2, K*f*7—*f*6. 3. K*f*2—*f*3, K*f*6—*e*5. 4. K*f*3—*e*3, *e*7—*e*6 (um den weissen König aus der Opposition zu vertreiben). 5. K*e*3—*d*3, K*e*5—*f*4. 6. K*d*3—*e*2, K*f*4—*e*4. 7. K*e*2—*f*2, K*e*4—*d*3. 8. K*f*2—*f*3, *e*6—*e*5. 9. K*f*3—*f*2, *e*5—*e*4. 10. K*f*2—*e*1, K*d*3—*e*3. 11. K*e*1—*f*1, K*e*3—*d*2 und gewinnt; geht Weiss 10. K*f*2—*f*1, so folgt 10. *e*4—*e*3 nebst *e*3—*e*2.

Hätte Weiss angezogen, so würde sein König bis *f*4 gekommen und dann stets die Opposition gehalten haben. Schliesslich ist noch zu bemerken, dass ein Thurmbauer, oder überhaupt ein Bauer am Rande nie gewinnen kann, wenn der feindliche König sich vor ihm befindet, da er ihn zuletzt immer Patt setzen wird.

§. 72. Seltener pflegen solche Endspiele vorzukommen, in denen nur König und Thurm gegen den einzelnen König übrig bleiben. Auch in diesem Falle vermag die stärkere Partei und zwar auf jedem beliebigen Randfelde das Matt zu erzwingen. König und beide Laufer gewinnen ebenfalls gegen den einzelnen König, indem sie auf einem Eckfelde so wie auf den daneben befindlichen Randfeldern Matt setzen können. Auf gleiche Weise ist das Matt von Laufer und Springer gegen den einzelnen König möglich, doch nur in einer Ecke von der Farbe des Laufers, oder auf einem der daneben befindlichen Randfelder. Dagegen ist, wie schon gesagt, das Matt zweier Springer gegen den einzelnen König bei richtigem Spiele unmöglich. Die specielle Erörterung aller dieser schwierigern Fälle lehrt die eigentliche Theorie der Endspiele.

Dritte Abtheilung.

Allgemeine Regeln.

Sechszehntes Kapitel.

Praktische Vorschriften.

§. 73. Allgemeine Regeln für die Praxis haben den Zweck, dem Spieler für sein Verhalten beim praktischen Spielen gewisse wohlmeinende Winke und Rathschläge an die Hand zu geben. Dazu gehören zunächst sogenannte praktische Vorschriften, welche auf der einen Seite Klugheitsregeln, auf der andern Schicklichkeitsgrundsätze betreffen.

§. 74. Als erste Klugheitsregel lässt sich der Rath empfehlen, niemals zu spielen, wenn man sich nicht besonders aufgelegt dazu fühlt und in solchem Falle lieber der Aufforderung zu einer Partie, wenn es irgend möglich ist, zu entgehen. Ausser den offenbaren und allgemeinen Mängeln, welche gewöhnlich ein mehr oder weniger gezwungenes Spielen begleiten, entsteht nicht selten bei solchen Partieen gar häufig die Neigung, wiederholt Züge zurückzunehmen. Diese Schwäche muss aber der Anfänger vor allen Dingen zu vermeiden suchen. Strenges Spiel, welches den zuerst berührten Stein selbst bei Folge des Verlustes allein zu ziehen gestattet, ist die erste Bedingung zur Erlangung geübter Fertigkeit und zum Wege zur Meisterschaft. Der Spieler prüfe daher stets, ehe er eine Figur zu ziehen gedenkt, noch einmal im Ganzen, ob sich nicht ein besserer Zug auf dem Brette finde.

§. 75. Auch für gewisse Aeusserlichkeiten beim Spiele empfiehlt die Klugheit manche Winke. Man gewöhne sich daher vor allen Dingen nicht an eine bestimmte Farbe der Figuren; man kommt dadurch nicht selten bei Begegnung mit Fremden in Verlegenheit. Andere gute Rathschläge liessen sich noch in Menge geben; sie sind meist unbedeu-

tenderer Art und werden auch bei einiger Aufmerksamkeit durch die Erfahrung ohne Weiteres gewonnen. So wähle man das Brett nicht zu klein, wenigstens müssen die einzelnen Felder in splendidem Verhältniss zur Basis der Figuren stehen. Es erleichtert diess wesentlich den Ueberblick; aus demselben Grunde erscheint es vortheilhaft, sich so zu setzen, dass der Schein des Tages oder des Lichtes von der linken Hand herkommt.

§. 76. Zu den Schicklichkeitsregeln gehört vor allen Dingen der Rath, üble Angewohnheiten, die das Spiel für den Gegner mehr oder minder unangenehm machen können, zu vermeiden. So ist es gewiss lästig, wenn Spieler bei ihren Plänen laut denken, oder mit den Fingern auf den Feldern des Brettes umherfahren; auch jegliches Schwatzen während des Spieles und Kritisiren der Züge des Andern darf ebenso wenig zur Gewohnheit werden. Bei hoffnungsloser Aussicht auf Remis oder Patt zwinge man nicht den Gegner zu vollkommener Beendigung der Partie, sondern gebe lieber ein Spiel zur rechten Zeit auf; am allerwenigsten aber beklage oder entschuldige man sich über den Verlust der Partie.

§. 77. Für das äussere Benehmen beim Spiele lassen sich hier kaum specielle Schicklichkeitsregeln anführen; es kommen hier die Grundsätze der Bildung und des allgemeinen Anstandes in Betracht. In wie weit man z. B. während des Spieles rauchen, essen oder trinken und andere Neigungen befriedigen dürfe, hängt natürlich von der Uebereinkunft und dem gesellschaftlichen Verhältnisse der beiden Spielenden ab. Wiederholtes und unnützes Aufstehen beim Spiele, alles unruhige Benehmen und andere Verstösse sind streng zu vermeiden. Als allgemeiner Grundsatz gilt überhaupt, alles, was dem Gegner lästig fallen könnte, wofern es nur irgend billig erscheint, stets zu unterlassen.

§. 78. Unter den Schicklichkeitsrücksichten giebt es endlich noch gewisse Galanterieregeln, wie sie sich z. B. für das Spielen mit Damen empfehlen lassen. Die französische Schule hat auch nach dieser Seite hin die meisten Feinheiten herausgefunden. Wir wollen hier nur der vom Comte

Robiano gegebenen Regel Erwähnung thun, welche dem Spieler den Wink ertheilt, der Gegnerin die schwarzen Steine zu überlassen, damit durch den Contrast der Farbe die Weisse der Hände gehoben wird.

Siebenzehntes Kapitel.

Irrthümer.

§. 79. Bei rein praktischen Spielern begegnet man nicht selten einer Menge von Irrthümern über theoretische Grundsätze, wie sie weder von Schachgesellschaften, noch überhaupt von wirklich gebildeten Spielern anerkannt werden. Wir wollen hier die bedeutendsten solcher irrthümlichen Ansichten hervorheben und den Leser, wo er ihnen begegnen mag, zur Warnung davor auffordern.

§. 80. Zunächst muss hier die Unkenntniss über die im siebenten und achten Kapitel gelehrten complicirteren Grundgesetze des Spieles hervorgehoben werden. Man begegnet ihr leider nur allzuhäufig, indem man die wunderlichsten Ansichten über jene zusammengesetzten Grundregeln antrifft. Ihr an den vorgeführten Stellen gegebener Inhalt muss als allein gültig festgehalten werden.

§. 81. Die oft beliebte Gewohnheit, das Spiel mit doppeltem Anzuge zu eröffnen, haben wir bereits früher ausdrücklich als verwerflich bezeichnet; ebenso unregelmässig ist es, in dem sogenannten Falle des roi depouillé abschliessen zu wollen. Gewisse Spieler glauben nämlich irrthümlich, es sei unerlaubt, den feindlichen König aller seiner Steine zu berauben und erklären in solchem Falle die Partie für Remis. Nach diesem Grundsatze würden manche schwierigere, sinnreiche Matts unmöglich werden, und weder die Theorie noch die Meister und Schachgesellschaften haben jene Regel je anerkannt.

§. 82. Manche Spieler fürchten sich vor dem Abtauschen, insbesondere vor dem Damentausch. Es kommt

nur darauf an, in der kürzesten und sichersten Weise Matt zu setzen, und wenn durch den Tausch auch nur ein Fuss breit bessere Stellung gewonnen würde, muss der Tausch sogar empfohlen werden. Auch ist es völlig unnütz, den Angriff auf die feindliche Dame durch den Zuruf gardez zu begleiten. Nur dem Könige und zwar, weil er nicht genommen werden darf, gebührt solch Vorrecht. Will man freilich, wie gewisse Spieler, Abgötterei treiben und die Dame ebenso heilig wie den König schützen, so mag jene Schwäche entschuldigt werden. Dem wahrhaft gebildeten Spieler wird solche Verkennung des eigentlichen Geistes des Spieles nie in den Sinn kommen.

Achtzehntes Kapitel.

Gesetze.

§. 82. Die Gesetze des Spieles haben den Zweck, das eigentlich praktische Spielen selbst d. h. die Willensäusserungen der Spielenden als solcher zu regeln. Sie unterscheiden sich auf der einen Seite von den Grundgesetzen des Spieles, welche die theoretische Organisation desselben bedingen, auf der andern Seite von den praktischen Vorschriften, welche den Spieler als Menschen überhaupt ins Auge fassen. Die Gesetze haben es sonach mit dem Spieler als Spielendem zu thun und enthalten die Principien für die praktische Durchführung der Grundgesetze; sie ordnen daher auf der einen Seite den ganzen Fortgang der Partie und bestimmen auf der andern die Strafen bei Vergehen gegen die Grundgesetze. Die consequente und umfassende Darstellung der Gesetze kann erst im zweiten Buche erfolgen; hier wollen wir dem Anfänger zunächst nur die wichtigsten und gebräuchlichsten Bestimmungen andeuten.

§. 83. Bei einer Reihe von Spielen wechselt der Anzug, welcher zuerst bei nicht besonderer Verabredung durch

das Loos bestimmt wird. In solchem Falle muss auch am strengen Spiele d. h. an der Bestimmung festgehalten werden, dass ein berührtes Stück zieht und eine losgelassene Figur steht.

§. 84. Bei Verstössen gegen die Grundgesetze, namentlich gegen Gangweise und Schlagweise der Figuren, gilt im Allgemeinen nach Vernichtung der Unregelmässigkeit als Strafe die Bewegung des Königs. Erst wenn diese unmöglich ist, soll das Vergehen, also entweder ein unmöglicher Zug oder eine unberechtigte Berührung ungestraft bleiben, indem an die Stelle der Unregelmässigkeit ein beliebiger correcter Zug tritt.

Dritter Abschnitt.

Grundzüge der Theorie.

Erste Abtheilung.

Taktische Regeln.

Neunzehntes Kapitel.

Allgemeine Grundsätze.

§. 85. Die Taktik des Schachspiels lehrt die mehr oder weniger correcte Führung der Partie im Ganzen und hat es auf der einen Seite mit der allgemeinen Behandlung des Angriffs wie der Vertheidigung, auf der andern mit der speciellen Verwendung der einzelnen Figuren zu thun. Die Lehren der ersteren Art betreffen allgemeine Grundsätze über Entwickelung der Figuren, über ihr Zusammenwirken zur Durchführung bestimmter Pläne, so wie über die Bildung der letzteren; mit ihrer Andeutung haben wir es in diesem Kapitel zunächst zu thun.

§. 86. Für die Entwicklung der Figuren gilt als allgemeiner Grundsatz, dass die Königsfiguren den Vorrang haben. Zunächst werden die beiden Mittelbauern, oder wenigstens der Königsbauer angezogen; sodann folgt Springer und Laufer des Königs, ersterer am besten auf *f*3, letzterer auf *c*4 oder *d*3. Hierauf kann die Rochade erfolgen oder zunächst die Entwicklung der Damenfiguren erstrebt werden.

Nicht selten fehlt der Anfänger gegen diese Hauptregel durch zu frühe und nachtheilige Bewegung der Dame, durch nutzloses Schachbieten und durch ängstliches, unnützes Aufziehn der Eckbauern. Vor solchen Hauptfehlern gegen obigen Grundsatz hat man sich besonders in Acht zu nehmen.

§. 87. Ausser jenem allgemeinen Princip kann noch die Bildung eines Centrums durch die Mittelbauern sowie der direkte Angriff gegen gewisse schwache Punkte des Gegners speciell ins Auge gefasst werden. Nur ist vor zu frühzeitiger Ausführung dieser letzteren Pläne dringend zu warnen.

Die Aufstellung eines Centrums wird gewöhnlich durch den Zug *c* 2—*c* 3 eingeleitet; als schwächste Stelle bietet sich aber der Punkt *f* 7, welcher nicht selten durch Postirung des Springers auf *g* 5 in Verbindung mit dem Laufer auf *c* 4 bedroht wird. Häufig aber erfolgen beide Angriffe zu früh und der Gegner gewinnt durch Vertreibung der Angriffsfiguren oder Ausführung kräftiger Gegenangriffe wichtige Tempi.

§. 88. Der in §. 86 gegebene Grundsatz bedingt den eigentlichen Eröffnungsangriff, welchem als ähnliche Eröffnungsvertheidigung eine analoge Entwicklung der nachziehenden Partei gegenüber steht. Die in §. 87 angedeutete Bildung eines Centrums sowie dessen Benutzung bildet den Mittelangriff, der Angriff gegen den schwachen Punkt *f* 7 aber den eigentlichen Königsangriff. Letzterer gewinnt eine besondere Bedeutung nach der Rochade des Königs und wird dann zum sogenannten Rochadeangriff. Die specielle Lehre dieser einzelnen Angriffsarten sowie ihrer zweckmässigen Vertheidigung kann aber erst im zweiten Buche ihre Stelle finden.

Zwanzigstes Kapitel.

Anwendung der einzelnen Figuren.

§. 89. Der König wird im Anfange der Partie am besten sehr bald durch die Rochade sicher gestellt; sind

aber die Damen und mehrere Officiere getauscht, so bringt man ihn nicht selten mit Erfolg ins Spiel, und seine richtige Führung entscheidet gewöhnlich im Bauerspiele die Partie. — Einen Angriff feindlicher Figuren parire man in der Regel durch gleichartige Officiere, setze also dem Schach des Thurmes den Thurm, dem Laufer den Laufer entgegen. — Endlich hüte man sich vor gleichzeitigen Angriffen des Gegners auf König und Dame, sei es vor den besonders dazu geschickten Springern, sei es bei Stellung der beiden Hauptfiguren auf einer Linie vor dem Angriff von Thurm oder Laufer; auch jegliches Abzugschach, insbesondere Doppelschach muss in der Regel vermieden werden.

§. 90. Die Dame darf weder zu früh in Thätigkeit gesetzt noch überhaupt von ihrem Spiele zu weit entfernt werden. Verstösse gegen diesen Satz haben wir bereits in ihren schädlichen Folgen früher genugsam kennen gelernt. Am besten steht sie im Anfange nicht selten auf dem Felde *e*2, oder auch c2 wenn der Bauer c2 auf c3 gegangen ist. Ihr Werth übertrifft den von Thurm und Laufer zusammengenommen; auch hält sie meist zwei Thürmen das Gegengewicht. Was ihren Abtausch gegen die feindliche Dame betrifft, so sehe man Andeutungen darüber in den praktischen Spielen früherer Kapitel.

§. 91. Die Thürme beherrschen mit Erfolg offene Linien, welche von Bauern entblösst sind. Hinter verbundenen Bauern unterstützen sie vortheilhaft deren Streben zum Avancement. Stellt der Gegner den Thürmen, welche eine offene Linie beherrschen, die eigenen Thürme entgegen, so sehe man darauf, dass im Falle des Abtausches der feindliche Thurm nicht im Besitze der offenen Linie bleibt. Den vom Thurm gedeckten Thurm des Gegners nimmt man daher nicht, sondern lässt ihn vielmehr zuerst schlagen; den anders gedeckten feindlichen Thurm nimmt man aber häufig mit Vortheil zuerst, um danach durch den anderen Thurm die offene Linie zu behaupten.

§. 92. Die Laufer werden in ihrer Vereinigung zu einer starken Waffe, namentlich wenn sie auf die feindliche

Rochade gerichtet werden. Sie sind auch meist stärker als Springer und Laufer, während am Ende der Partie ein einzelner Springer, welcher Felder von beiden Farben betreten kann, gegen einen einzelnen Laufer nicht selten einen kleinen Vortheil bringt. Auf dies Verhältniss ist daher beim Abtausch der leichten Officiere schon in der Mitte der Partie besonders zu achten.

§. 93. Der Springer eignet sich besser zum Angriff als zur Vertheidigung, namentlich bei verwickelten Stellungen, indem ihm sein eigenthümlicher Gang durch Positionshindernisse leicht Bahn bricht. Ein in des Gegners Spiel fest eingekeilter und von Bauern geschützter Springer wirkt nicht selten entscheidend für den Sieg.

§. 94. Mittelbauern, namentlich wenn sie geschlossen erhalten werden können, führen nicht selten wesentlichen Positionsvortheil mit sich. Doch soll man auf ihre Erreichung nicht allzu ängstlich bedacht sein, in keinem Falle aber darüber die anderweitige gute Entwicklung des Spieles versäumen, welche stets erster Zweck der Eröffnung bleibt. — Doppelbauern, welche nach der Mitte zu schlagen, sind so sehr nachtheilig nicht; vor Doppelbauern, welche sich von der Mitte entfernen, namentlich auf der Thurmlinie, hat man sich jederzeit in Acht zu nehmen. — Ein Bauer, welcher von keinem feindlichen Bauer mehr behindert frei in die Dame gehen könnte, heisst ein Freibauer und die Möglichkeit seiner Erhaltung entscheidet nicht selten im Endspiele die Partie.

Zweite Abtheilung.

Die Lehre von den Eröffnungen.

Einundzwanzigstes Kapitel.

Vorerörterungen.

§. 95. Die Lehre von den Eröffnungen betrachtet den Anfang der Partie und lehrt die verschiedenen mehr oder weniger correcten Methoden, für Angriff und Vertheidigung das Spiel zu entwickeln. Sie bildet den eigentlichen Haupttheil der Theorie, indem sie auf analytische Weise sämmtliche Angriffsprincipien veranschaulicht und dem Spieler durch die Betrachtung aller Arten von Combinationen im Anfang ein formelles Bildungsmittel für seine Geschicklichkeit im Allgemeinen und für sein Verständniss aller nur denkbaren Schachpositionen gewährt.

§. 96. In der zuletzt angedeuteten Beziehung giebt vorzüglich die sogenannte Königsbaueröffnung das reichste Material. Sie entsteht durch die Bewegung der Königsbauern beider Parteien um zwei Schritt im ersten Zuge und ist durch den Kunstausdruck début royal ausgezeichnet worden. Die bei weitem überwiegende Anzahl sämmtlicher theoretischen Schacharbeiten geht von diesem Anfange aus, und der Anfänger kann aus diesem Studium allein den Rang völliger Meisterschaft erringen. Wir wollen daher diesen Anfang, also 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5 dem gegenwärtigen Abriss der Lehre von den Eröffnungen vorzüglich zu Grunde legen und nur im folgenden Paragraphen die Möglichkeit anderer Anfänge kurz andeuten.

§. 97. Wenn der Anziehende den Königsbauer zwei Schritt gezogen hat und der Gegner seinerseits den gleichen Anzug vermeiden will, so stehen diesem als Antworten von Wichtigkeit nur die drei Anfänge des Königsbauers einen Schritt, also 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*6, des Damenbauers zwei Schritt, also 1. *e*2—*e*4, *d*7—*d*5, endlich des Damen-

lauferbauers zwei Schriit, also 1. *e*2—*e*4, *c*7—*c*5 zu Gebot. Davon ist der erste Anfang, welcher gewöhnlich den Namen die französische Partie trägt, d. h. 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*6, der correcteste. Ihm steht an Sicherheit znnächst die letzte Eröffnung, welche nicht selten die sicilianische Partie genannt wird, also 1. *e*2—*e*4, *c*7—*c*5. Die Entgegnung des Damenbauers, d. h. 1. *e*2—*e*4, *d*7—*d*5 ist ist im Allgemeinen wenig zu empfehlen; sie trägt in der Theorie den einfachen Namen Damenbauer gegen Königsbauer.

Wenn aber der Anziehende seinerseits von der Bewegung des Königsbauer abweicht, so kann er mit einiger Zweckmässigkeit nur durch den Damenbauer, oder einen der Lauferbauern das Spiel beginnen. Die Eröffnung mit dem Damenbauer, also 1. *d*2—*d*4 ist im Allgemeinen mehr defensiv und entspricht daher keineswegs dem Character des Anziehenden als Augreifenden. Auch sind die Consequenzen dieses Anfanges im Allgemeinen nur wenig interessant, ein Mangel, welcher in fast noch höherem Grade die Eröffnung durch die Lauferbauern, also 1. *c*2—*c*4 oder 1. *f*2—*f*4 trifft.

§. 98. Im début royal oder in der Königsbauereröffnung 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5 kann man sämmtliche Fortsetzungen nach zwei Rücksichten scheiden, je nachdem nämlich der Anziehende jetzt einen Officier oder einen Bauer bewegt. Für den ersteren Fall kommt zunächst die Entwickelung der Königsfiguren in Betracht, und man scheidet hier die sogenannte Springerpartie von der Lauferpartie, je nachdem zunächst 2. S*g*1—*f*3 oder 2. L*f*1—*c*4 geschieht. Für den andern Fall ist vorzüglich die Bewegung der beiden Nachbarbauern des Königsbauers, also 2. *d*2—*d*4 und 2. *f*2—*f*4, hervorzuheben. Beide Fortsetzungen bilden Gambitzüge, da die betreffenden Bauern von dem feindlichen Königsbauer ohne Weiteres geschlagen werden können. Unter Gambit versteht man aber die Aufopferung eines Bauers, in der Hoffnung, dadurch einen Positionsvortheil zu gewinnen. Letzterer besteht in den vorliegenden Fällen in der Absicht, dem eignen Königsbauer freie Bahn

zum Vordringen zu ermitteln, um dadurch später den Gegner in seiner freien Bewegung und Entwickelung zu behindern. Wird das Gambit durch den Königslauferbauer, also auf der Königsseite durch den Zug 2. *f*2—*f*4 eingeleitet, so heisst es Königsgambit, entsteht es aber durch den Damenbauer, also in der Mitte des Brettes durch 2. *d*2—*d*4, so trägt es den Namen Mittelgambit.

Zweiundzwanzigstes Kapitel.

Die Springerpartie.

§. 99. Die Springerpartie oder das sogenannte Königsspringerspiel besteht nach §. 98 in dem Anfange 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3. Es kommt hiebei zunächst auf Deckung des durch den Springer angegriffenen schwarzen Königsbauer an; sie erfolgt am correctesten durch die Bewegung des entgegengesetzten Springers, also durch den Zug 2. S*b*8—*c*6. Dieser Springer wirkt allein am kräftigsten dem Angriffe des weissen Königsspringers entgegen, da er die von letzterem angegriffenen Mittelpunkte *d*4 und *e*5 ebenfalls beherrscht. Man fasst deshalb alle anderen Deckungen des schwarzen Königsbauers unter dem Namen unregelmässige Vertheidigungen zusammen. Einige unter ihnen haben besonders ausgezeichnete Namen erhalten. Es sind dies die Entgegnungen Petroff's und Philidor's, zweier ausgezeichneter Meister; ersterer empfahl den Gegenangriff des correspondirenden Springers, also des Königsspringers 2. *g*8—*f*6, letzterer zog die einfache Deckung durch den Damenbauer einen Schritt 2. *d*7—*d*6 vor. Beide Antworten lassen sich zwar mit mehr oder weniger Glück durchführen, gewähren aber bei weitem nicht die solide Fortsetzung der correcten Spielart. Namentlich bleibt bei der Entgegnung Philidor's der Königslaufer von Schwarz eingeschlossen und die freie Entwickelung dieser Partei deswegen lange gehemmt.

Andere unregelmässige Vertheidigungen sind aber als

gänzlich schwach völlig zu verwerfen; so z. B. die bereits in der Partie des §. 62 behandelte Entgegnung 2. *d*7—*d*5. Noch schwächer wäre endlich die Deckung durch 2. *f*7—*f*6, welcher Zug dem Königsspringer seinen wichtigsten Ausgang raubt und den König vor und nach der Rochade bloss stellt. Auch giebt er den Weissen zu einer interessanten Combination Gelegenheit, da dieser ruhig mit dem Königsspringer den feindlichen Königsbauer durch 2. S*f*3—*e*5: schlagen könnte. Denn nimmt nun Schwarz den Springer wieder, 3. *f*6—*e*5: so kann 4. D*d*1—*h*5†, *g*7—*g*6, 5. D*h*5—*e*5†, D*d*8—*e*7, D*e*5—*h*8: folgen, wodurch Weiss einen Thurm gewinnt.

§. 100. In der correcten Vertheidigung der Springerpartie, also in dem Anfange 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—*c*6 fährt nun der Anziehende am einfachsten in der Entwickelung der Königsfiguren, also mit dem Zuge L*f*1—*c*4 weiter fort. Daneben kommt auch der schon im §. 98 angedeutete Zug des Mittelgambits 3. *d*2—*d*4 in Betracht, dessen interessante Consequenzen namentlich in neuester Zeit bei Theoretikern wie Praktikern grosse Beachtung gefunden haben. Beide Combinationen bilden die regelmässigen Fortsetzungen der Springerpartie. Ausserdem kennt noch im jetzigen dritten Momente die Theorie zwei andere Angriffsarten, von denen die eine unmittelbar die Eroberung der Mitte anstrebt, während die andere direct den schwarzen Damenspringer, also die Deckung des Königsbauers, angreift. Der erstere Angriff besteht in dem Zuge 3. *c*2—*c*3 als Vorbereitung für die Bewegung des Damenbauer; er wird gewöhnlich durch den Zug des Königspringers von *g*8 nach *f*6 beantwortet. Die andere Fortsetzung wird durch den Angriff des Laufers 3. L*f*1—*b*5 gegeben und ebenfalls am besten durch denselben Königsspringerzug erwidert. Denn geschieht hierauf, also nach 3. L*f*1—*b*5, S*g*8—*f*6 nun 4. L*b*5—*c*6: *d*7—*c*6: 5. S*f*3—*e*5:, so folgt 5. D*d*8—*d*4 und Schwarz gewinnt den Bauer auf *e*4 wieder. Man nennt diese Fortsetzung durch 3. L*f*1—*b*5 nach dem Schriftsteller, welcher sie besonders empfohlen hat, das Spiel des Ruy Lopez.

§. 101. Von den beiden im vorigen Paragraphen angedeuteten regelmässigen Combinationen kommt zunächst die Variante 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5, 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—*c*6, 3. L*f*1—*c*4 in Betracht. Sie wurde besonders von der italienischen Schule hervorgehoben und hat daher auch den Namen der italienischen Partie oder des giuoco piano d. h. einfachen Spieles erhalten. Schwarz kann in dieser Variante zunächst eine seiner Königsfiguren herausbringen und zwar am sichersten den Königslaufer 3. L*f*8—*c*5. Denn auf die Entgegnung des Königspringers 3. S*g*8—*f*6 (welche Spielart, wegen der frühen Entwickelung beider Springer, den Namen Zweispringerspiel im Nachzuge trägt) findet Weiss Gelegenheit zum drohenden Angriffe auf den schwachen Punkt *f*7, indem er nach 3. S*g*8—*f*6 die Partie durch 4. S*f*3—*g*5 fortsetzt. Man zieht deshalb, als allein richtige Antwort in der italienischen Partie, den Zug des Laufers 3. L*f*8—*c*5 vor und nennt diese Spielart also den Anfang 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5, 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—*c*6, 3. L*f*1—*c*4, L*f*8—*c*5 das complette giuoco piano, oder schlechtweg das eigentliche giuoco piano. Dem Anziehenden stehen in dieser Variante vorzüglich drei Methoden in der Fortführung des Angriffes zu Gebote, je nachdem er zunächst die consequente Entwickelung der Königsfiguren durch die Rochade fortsetzt also 4. Rochirt oder die Bildung eines Centrums durch den Zug 4. *c*2—*c*3 vorbereitet oder endlich ein in neuester Zeit beliebt gewordenes interessantes Flügelgambit durch 4. *b*2—*b*4 versucht. Die einfachste Fortsetzung erfolgt durch die Rochade und es kann hier am correctesten auf beiden Seiten geschehen: 4. Rochirt, *d*7—*d*6 (bester Zug); 5. *d*2—*d*3, S*g*8—*f*6; 6. S*b*1—*c*3, Rochirt; 7. L*c*1—*g*5 u. s. w. Auch könnte 4. Rochirt, *d*7—*d*6; 5. *c*2—*c*3, S*g*8—*f*6; 6. *d*2—*d*4, *e*5—*d*4; 7. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6; 8. S*b*1—*c*3, Rochirt; 9. *h*2—*h*3, *h*7—*h*6; 10. L*c*1—*e*3, D*d*8—*d*7; 11. S*b*1—*d*2 u. s. w. die Folge sein.

Am gebräuchlichsten ist die Fortsetzung durch 4. *c*2—*c*3; es geschieht darauf am stärksten S*g*8—*f*6. Die nächste correcte Fortsetzung könnte dann sein 5. *d*2—*d*4, *e*5—

*d*4: 6. c3—*d*4: Lc5—*b*4† 7. Lc1—*d*2, L*b*4—*d*2:† 8. S*b*1—*d*2, *d*7—*d*5. 9. *e*4—*d*5: S*f*6—*d*5: und das Spiel steht ausgeglichen. Geschieht aber 4. *c*2—*c*3, S*g*8—*f*6. 5. *d*2—*d*4, *e*5—*d*4: 6. *e*4—*e*5, so folgt nun am stärksten sofort 6. *d*7—*d*5; 7. Lc4—*b*5, S*f*6—*e*4 u. s. w.

Das Flügelgambit endlich 4. *b*2—*b*4 trägt nach seinem Erfinder, dem englischen Seecapitain Evans, den Namen Evansgambit. Es wird sonach durch den Anfang 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—c6; 3. L*f*1—c4, L*f*8—c5; 4. *b*2—*b*4 bedingt und seine correcteste Fortsetzung besteht in den Zügen 4. Lc5—*b*4: 5. *c*2—c3, L*b*4—*a*5; 6. Rochirt, *d*7—*d*6; 7, *d*2—*d*4, *e*5—*d*4:; 8. c3—*d*4:, L*a*5—*b*6; 9. Lc1—*b*2 u. s. w.

§. 102. Die zweite regelmässige Combination der Springerpartie besteht in der Fortsetzung durch ein Mittelgambit, und die betreffende Variante 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—c6; 3. *d*2—*d*4 trägt den Namen des schottischen Gambits, da der schottische Club zu Edinburg in seinem Kampfe mit der Londoner Schachgesellschaft (während der Jahre 1824—1828) jenen Anfang mit besonderer Vorliebe zur Anwendung brachte. Die beste Fortsetzung dieses Gambits besteht nach 3. *d*2—*d*4, *e*5—*d*4: in den Zügen 4. L*f*1—c4, L*f*8—c5; 5. Rochirt, *d*7—*d*6; 6. c2—c3, *d*4—c3:; 7. S*b*1—*c*3: S*g*8—*e*7 u. s. w. Auch könnte statt der Rochade der Angriff 5. *c*2—*c*3 erfolgen, worauf Schwarz durch 5. S*g*8—*f*6 in die vorher behandelte Variante des giouco piano 4. c2—c3 S*g*8—*f*6 5. *d*2—*d*4, *e*5—*d*4: einlenkt.

Dreiundzwanzigstes Kapitel.

Die Lauferpartie.

§. 103. Die Lauferpartie, oder das sogenannte Königlauferspiel besteht nach §. 98 in dem Anfange 1. *e*2—*e*4,

*e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4. Sie war in früheren Zeiten, besonders durch Philidor's Empfehlung sehr beliebt, gilt jetzt aber sogar für mehr oder minder altmodisch. Sie gewährt bei weitem nicht den nachhaltigen Angriff der Springerpartie, in welcher bereits mit dem zweiten Zuge der feindliche Königsbauer bedroht wird. Philidor, welcher die Bauern für die Seele des Spieles erklärte, empfahl die Lauferpartie vorzüglich im Gegensatz zur italienischen Schule, welche mit Recht das rasche Figurenspiel vorzog und die Bauern nur zur Einleitung der Figurenangriffe benutzte. Jener Meister glaubte nämlich durch den Springerzug 2. S*g*1—*f*3 den Königslauferbauer zu verstellen, indem nach seinem Principe die Bauern vor den Officieren vorrücken sollten, um von letzteren im Rücken geschützt allmählig zu avanciren. Ihm schien daher die Eröffnung durch den Königslaufer, welcher keinen Bauer behindert, und bei der gleichen Antwort 2. L*f*8—*c*5 zur Bildung eines Bauerncentrums mitwirkt, als der beste Anfang. Er bedachte indess dabei nicht die Kräftigkeit eines andern, namentlich von der Berliner Schule empfohlenen Gegenzuges 2. S*g*8—*f*6, welcher jene Pläne mehr oder weniger vereitelt. Endlich kommt noch gegen die Lauferpartie die Antwort des Königgambitzuges 2. *f*7—*f*5 in Betracht, welche Variante man, da das Gambit hier vom Nachziehenden gegeben wird, gewöhnlich Gambit in der Rückhand nennt. Diese Spielart ist weniger zu empfehlen, als die beiden andern Varianten; es geschieht auf 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4, *f*7—*f*5 zunächst am besten 3. *d*2—*d*3, worauf die ruhige Entwickelung der Hauptfiguren weiter folgt, Schwarz aber wegen Oeffnung seines Königflügels durch den feindlichen auf *g*8 zielenden Laufer lange Zeit an der Rochade u. s. w. behindert bleiben wird.

§. 104. In der einen Hauptvariante der Lauferpartie 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4, L*f*8—*c*5 trägt nun die von Philidor empfohlene Fortsetzung 3. *c*2—*c*3 den Namen des klassischen Angriffes. Die correcteste Entgegnung kann hier auf verschiedene Weise durch Züge wie 3. S*g*8—*f*6 oder 3. D*d*8—*e*7 oder endlich 3. D*d*8—*g*5 gegeben werden. Fehlerhaft wäre es aber andere Antworten

wie 3. S*b*8—*c*6 oder 3. *c*7—*c*6 zu wählen, indem darauf das interessante Manöver 4. *d*2—*d*4, *e*5—*d*4:; 5. L*c*4—*f*7:† K*e*8—*f*7:; 6. D*d*1—*h*5† *g*7—*g*6; 7. D*h*5—*c*5: u. s. w. dem Schwarzen Verlust der Rochade und Positionsnachtheil bringt.

§. 105. Die einfachste Behandlung der Laufpartie von Seiten des Nachziehenden geschieht durch die sogenannte Berliner Vertheidigung 2. S*g*8—*f*6. Diese Variante 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4, S*g*8—*f*6 wird nun am leichtesten durch die Combination 3. *d*2—*d*3, L*f*8—*c*5; 4. S*g*1—*f*3, *d*7—*d*6 u. s. w. fortgeführt.

Vierundzwanzigstes Kapitel.

Das Königsgambit.

§. 106. Das Königsgambit besteht nach §. 98 in der Eröffnung 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 und wird zunächst in angenommenes und abgelehntes Gambit geschieden, je nachdem Schwarz das gebotene Opfer des Königslauferbauer durch 2. *e*5—*f*4: annimmt oder durch Ausführung irgend eines andern Zuges ablehnt. Die Theorie zog bisher das angenommene Königsgambit vor, indem sie den Grundsatz aufstellte, der Nachziehende könne den gewonnenen Bauer bis an's Ende der Partie behaupten und dadurch letztere entscheiden. Unter den Methoden des abgelehnten Gambits sind besonders zwei Varianten bemerkenswerth. Davon besteht die eine in dem Zuge des Königslaufers also im Anfange 1. *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4, L*f*8—*c*5 mit der nächst besten Fortsetzung 3. S*g*1—*f*3, *d*7—*d*6; 4. L*f*1—*c*4, S*g*8—*f*6; 5. *d*2—*d*3 u. s. w. Weiss dürfte hier auf 2. *f*2—*f*4, L*f*8—*c*5 nicht den feindlichen Königsbauer durch 3. *f*4—*e*5: schlagen; denn es droht in dem Falle 3. D*d*8—h4 nebst 4. D*h*4—*e*4:†. Die andere Art das Gambit abzulehnen, besteht in der Variante 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4, *d*7—*d*5 und es kann hier folgen 3. *e*4—*d*5:

*e*5—*f*4: (schwächer ist 3. D*d*8—*d*5: wegen 4. S*b*1—*c*3 u. s. w.); 4. S*g*1—*f*3, D*d*8—*d*5:; 5. S*b*1—*c*3, D*d*5—*e*6†; 6. K*e*1—*f*2, S*g*8—*f*6; 7. L*f*1—*b*5† *c*7—*c*6; 8. T*h*1—*e*1 und gewinnt die Dame.

§. 107. In der Eröffnung des angenommenen Königsgambits 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4, *e*5—*f*4: kann nun zunächst wieder Springer oder Läufer gezogen werden und man scheidet danach das Springergambit vom Laufergambit. Andere Fortsetzungen wären wegen des auf h4 drohenden Schachs der feindlichen Dame verwerflich. Durch den Springerzug 3. *g*1—*f*3 wird aber der Dame jenes Feld direct abgeschnitten, während im Falle des Lauferzuges 3. *f*1—c4 der weisse König jenem Damenangriff 3. D*d*8—*h*4† durch die Fortsetzung 4. K*e*1—*f*1 ausweichen kann.

§. 108. Im Springergambit d. h. im Anfange 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4, *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 wird nun zunächst zur Erreichung des oben von der Theorie empfohlenen Verfahrens die unmittelbare Deckung des sogenannten Gambitbauers d. h. des auf *f*4 geschobenen schwarzen Königbauers durch die Antwort 3. *g*7—*g*5 erforderlich. Im Falle jeder anderen Entgegnung wird Weiss den Gambitbauer früher oder später mit Positionsvortheil zurückerobern. Der Gambitgeber kann hierauf, also nach 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5, entweder in der consequenten Entwickelung mit 4. L*f*1—*c*4 oder zum Zweck der unmittelbaren Sprengung der Gambitbauerkette auf *f*4 und *g*5 mit dem Angriff 4. *h*2—*h*4 fortfahren. Im ersteren Falle entsteht das gemeine Springergambit, also die Variante 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 4. L*f*1—c4, in welcher als beste Fortsetzung die Züge L*f*8—*g*7; 5. Rochirt *h*7—*h*6; 6. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6; 7. c2—c3 D*d*8—*e*7 u. s. w. gelten. In dem andern Falle ergeben sich, je nachdem auf 4. *h*2*h*4 *g*5—*g*4 der Springer auf *e*5 oder *g*5 vorgeht, zwei andere Hauptvarianten des Spieles. Davon trägt die eine, nämlich 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 4. *h*2—*h*4 *g*5—*g*4; 5. S*f*3—*e*5 den Namen des Kieseritzky Gambits, nach dem verstorbenen Meister Kieseritzky, welcher diese Eröffnung als be-

sonders stark empfohlen hatte. Die einfachste Fortsetzung besteht zunächst in dem Zuge 5. *d*7—*d*6; sodann kann auf 6. S*e*5—*g*4: der Nachziehende durch 6. L*f*8—*e*7; 7. *d*2—*d*4 L*e*7—*h*4:† 8. S*g*4—*f*2 D*d*8—*g*5; 9. D*d*1—*f*3 L*h*4—*g*3; 10. T*h*1—*h*5 D*g*5—*g*6; 11. L*f*1—*e*2 S*g*8—*f*6 Angriff und bessere Stellung gewinnen. Die andere Variante in welcher der Springer auf *g*5 geht, also die Eröffnung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 4. *h*2—*h*4 *g*5—*g*4; 5. S*f*3—*g*5 wird ebenfalls nach einem Meister, welcher sie besonders hervorhob, Gambit des Allgaier genannt. Die einfachste Entgegnung wird hier zunäcst durch den Zug 5. *h*7—*h*6 gegeben, worauf 6. S*g*5—*f*7: K*e*8—*f*7: 7. D*d*1—*g*4: S*g*8—*f*6; 8. D*g*4—*f*4: L*f*8—*d*6; 9. D*f*4—*f*3 S*b*8—*c*6; 10. *c*2—*c*3 S*c*6—*e*5; 11. D*f*3—*f*2 S*e*5—*g*4; 12. D*f*2—*f*3 D*d*8—*e*7; 13. *d*2—*d*3 D*e*7—*e*5 u. s. w. zum Vortheil des Nachziehenden entscheidet.

§. 109. Im Laufergambit d. h. in der Eröffnung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. L*f*1—*c*4 stehen dem Vertheidigenden zunächst zwei Combinationen zu Gebote, je nachdem er durch den gleichen Gambitzug 3. *f*7—*f*5 einen Gegenangriff einleitet, oder durch 3. D*d*8—*h*4† 4. K*e*1—*f*1 *g*7—*g*5 den Gambitbauer dauernd zu schützen versucht. In der ersteren Variante, also in dem Anfange 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*5 würde die Fortsetzung 4. D*d*1—*e*2 D*d*8—*h*4† 5. K*e*1—*d*1 *f*5—*e*4: 6. D*e*2—*e*4:† L*f*8—*e*7; 7. S*g*1—*f*3 D*h*4—*h*5; 8. D*e*4—*f*4: die Spiele schnell ausgleichen. Im anderen Falle, also in der Eröffnung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. L*f*1—*c*4 D*d*8—*h*4† 4. K*e*1—*f*1 *g*7—*g*5 geschieht nun zunächst am st5rksten 5. S*b*1—*c*3 L*f*8—*g*7; 6. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6; 7. S*g*1—*f*3 D*h*4—*h*5; 8. *h*2—*h*4 *h*7—*h*6; 9. *e*4—*e*5 und der Gambitgeber erhält einen vortheilhaften Angriff auf das Centrum des Spieles, aus welchem die schwarze Dame zum Nachtheile ihrer eigenen Partei entfernt ist.

Fünfundzwanzigstes Kapitel.

Das Mittelgambit.

§. 110. Das Mittelgambit besteht nach §. 98 in dem Anfange 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4. Es folgt zunächst 2. *e*5—*d*4: worauf Weiss wieder mit Springer oder Laufer fortfahren kann, also entweder 3. S*g*1—*f*3 oder 3. L*f*1—*c*4 wählen mag. In beiden Fällen wird das Schach des feindlichen Laufers 3. L*f*8—*b*4 von besonderer Kräftigkeit, und man kann deshalb nicht mit Unrecht die Ausführung des Mittelgambits im zweiten Zuge als eine Art frühzeitigen Angriffes betrachten. Es ist deshalb rathsamer, diese Combination erst im spätern Stadium der Partie in Anwendung zu bringen, und so haben wir dieselbe bereits innerhalb der Springerpartie als schottisches Gambit kennen gelernt. Gleichwohl bietet auch für manche Fälle die frühe Ausführung des Mittelgambits durch 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4 eigenthümliche Vortheile, welche besonders in der frühen Oeffnung der Damenfiguren ihren Grund haben.

§. 111. Die interessantesten Varianten entstehen durch den Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4; 3 L*f*1—*c*4. Es kann hier z. B. 3. L*f*8—*b*4† 4. *c*2—*c*3 *d*4—*c*3: 5. *b*2—*c*3: D*d*8—*f*6; 6. *c*3—*b*4: D*f*6—*a*1: 7. D*d*1—*b*3 D*a*1—*f*6; 8. L*c*1—*b*2 D*f*6—*g*6; 9. S*g*1—*e*2 u. s. w. mit unwiderstehlichem Angriff folgen. Am einfachsten wäre auf 3. L*f*1—*c*4 die Entgegnung 3. S*g*8—*f*6 mit der Fortsetzung 4. *e*4—*e*5 *d*7—*d*5;

§. 112. Wenig empfehlenswerth erscheint es im Mittelgambit 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: durch unmittelbare Wiedernahme 3. D*d*1—*d*4: den Gambitcharakter, welcher ja in der Aufopferung eines Bauer besteht, sofort zu verwischen. Der Nachziehende könnte die Dame durch 3. S*b*8—*c*6 vertreiben dadurch ein Tempo und womöglich den Angriff gewinnen.

Dritte Abtheilung.

Die Lehre von den Endungen.

Sechsundzwanzigstes Kapitel.

Die einfachen Endspiele.

§. 113. Die einfachen Endspiele bestehen in allen den Fällen, welche auf der einen Seite den blossen König, auf der andern neben dem Könige noch einen oder einige Officiere darbieten. Die einfachste Möglichkeit nämlich Dame und König gegen König ist bereits im elften Kapitel genugsam erörtert worden. Wir gehen jetzt zu den drei andern Fällen über, nämlich König und Thurm gegen König, König gegen beide Laufer, endlich König nebst Laufer und Springer gegen den einzelnen König.

§. 114. Das Matt von König und Thurm gegen König, welches auf jedem beliebigen Randfelde gegeben werden kann, erfordert Entgegenstellung der Könige und Angriff des Thurmes auf der vom feindlichen Könige betretenen Randlinie. Steht der weisse König auf *e*6, der schwarze aber auf seinem Standfelde *e*8, so kann nun ein weisser Thurm auf *c*8 oder *f*8 Matt geben. In derselben Position der Könige und der Stellung eines weissen Thurmes auf *e*5 giebt letzterer durch die 3 Züge 1. T*e*5—*f*5 K*e*8—*d*8; 2. T*f*5—*c*5 K*d*8—*e*8; 3. T*c*5—*c*8† Matt.

§. 115. Man stelle nun den schwarzen König auf *e*5, den weissen aber auf *e*1 und einen weissen Thurm auf *a*1 und suche die Aufgabe zu lösen, den König auf seinem Standfelde *e*8 Matt zu machen. Die erforderlichen Züge sind: 1. T*a*1—*a*4 K*e*5—*d*5; 2. K*e*1—*d*2 K*d*5—*c*5; 3. K*d*2—*c*3 K*c*5—*b*5; 4. T*a*4—*e*4 K*b*5—*c*5; 5. T*e*4—*e*5† K*c*5—*d*6; 6. K*c*3—*d*4 K*d*6—*c*6; 7. K*d*4—*c*4 K*c*6—*d*6; 8. T*e*5—*e*2 K*d*6—*c*6; 9. T*e*2—*e*6† K*c*6—*d*7; 10. K*c*4—*d*5 K*d*7—*c*7; 11. K*d*5—*c*5 K*c*7—*d*7; 12. T*e*6—*e*2 K*d*7—*c*7; 13. T*e*2—*e*7†

Kc7—*d*8; 14. Kc5—*d*6 K*d*8—c8; 15. K*d*6—c6 Kc8—*d*8; 16. Te7—e2 K*d*8—c8; 17. Te2—*b*2 Kc8—*d*8; 18. Kc6—*d*6 K*d*8—c8; 19. T*b*2—*b*3 Kc8—*d*8; 20. K*b*3—c3 K*d*8—e8; 21. K*d*6—e6 Ke8—*f*8; 22. Tc3—*g*3 K*f*8—e8; 22. T*g*3—*g*8† und Matt.

§. 116. Das Matt von König und beiden Läufern gegen den König möge man aus folgendem Beispiel ersehen. Man stelle den weissen König auf e4 den schwarzen ihm gegenüber auf e6, zwei weisse Läufer aber auf c3 und e2. Es geschehen die Züge: 1. Lc3—e5 K*d*6—e7; 2. Ke4—*d*5 Ke7—*f*7; 3. Le2—*h*5† K*f*7—e7; 4. L*h*5—*g*6 Ke7—*d*7; 5. Le5—*d*6 K*d*7—*d*8; 6. K*d*5—c6 K*d*8—c8; 7. L*d*6—e7 (ginge hier der Läufer auf c7, so wäre dor schwarze König Patt) Kc8—*b*8; 8. Kc6—*b*6 K*b*8—c8; 9. L*g*6—*f*5† Kc8—*b*8; 10. Le7—*d*6† K*b*8—*a*8; 11. L*f*5—e4† und Matt.

§. 117. Das Matt von König nebst Läufer und Springer gegen den einzelnen König ist das schwierigste der einfachen Endspiele. Man denke sich den weissen König auf e4, den Läufer auf *f*1, den Springer auf *b*1, den schwarzen König aber auf *f*6. Es geschehn folgende Züge: 1. L*f*1—c4 K*f*6—*g*6; 2. Ke4—*f*4 K*g*6—*f*6; 3. S*b*1—c3 K*f*6—*g*6; 4. Sc3—e4 (der Springer sucht die Felder von der entgegengesetzten Farbe des Laufers abzuschneiden); 4. K*g*6—*h*6; 5. K*f*4 *f*5 K*f*6—*h*7; (falls 5. K*h*6—*h*5, so 6. Lc4—e2† K*h*5—*h*4; 7. K*f*5—*g*6 u. s. w., falls aber 5. K*h*6—*g*7; so 6. Se4—*d*6 K*g*7—*f*8; 7. K*f*5—e6 K*f*8—*g*7; 8. S*d*6—*f*7 u. s. w.) 6. K*f*5—*f*6 K*h*7—*h*8; (geht der König nach *h*6, so wehrt der Laufer zunächst das Feld *h*5 und zwingt ihn auf das schwarze Eckfeld, von welchem ihn darauf der Springer, wie gleich gezeigt wird, vertreibt.) 7. Se4—*d*6 K*h*8—*h*7; 8. S*d*6—*f*7 K*h*7—*g*8; 9. Lc4—*d*3 K*g*8—*f*8; 10. L*d*3—*h*7 K*f*8—e8; 11. S*f*7—e5 Ke8—*f*8; 12. Se5—*d*7† K*f*8—e8; 13. K*f*6—e6 Ke8—*d*8; 14. Ke6—*d*6 K*d*8—e8; 15. L*h*7—*g*6 Ke8—*d*8; 16. L*g*6—*f*7 K*d*8—c8; 17. S*d*7—c5 Kc8—*d*8; 18. Sc5—*b*7† K*d*8—c8; 19. K*d*6—c6

Kc8—*b*8; 20. Kc6—*b*6 K*b*8—c8; 21. L*f*7—*e*6† Kc8—*b*8; 22. L*e*6—*d*7 K*b*8—*a*8; 23. S*b*7—c5 K*a* 8—*b*8; 24. Sc5—*a*6† K*b*8—*a*8; 25. L*d*7—c6† und Matt. Sollte aber das Matt auf dem Felde *b*8 gegeben werden, so muss 24. L*d*7—*e*6 K*b*8—*a*8; 25. L*e*6—c8 K*a*8—*b*8; 26. Lc8—*a*6 K*b*8—*a*8; 27. L*a*6—*b*7† K*a*8—*b*8; 28. Sc5—*a*6† und Matt erfolgen. Schliesslich ist zu bemerken, dass im elften Zuge der schwarze König auch nach *d*8 ausweichen konnte. Es geschieht dann: 12. K*f*6—*e*6 K*d*8—c7; 13. S*e*5—*d*7 Kc7—c6; 14. L*h*7—*d*3 Kc6—c7; 15. L*d*3—*e*4 Kc7—*d*8; 16. K*e*6—*d*6 K*d*8—*e*8; 17. L*e*4—*d*5 K*e*8—*d*8; 18. L *d*5—*f*3 K*d*8—c8; 19. S*d*7—c5 und das Matt wird auf die vorher erörterte Weise erzwungen.

Siebenundzwanzigstes Kapitel.

Die schwierigeren Endspiele.

§. 118. Als schwierigere Endspiele, in denen sich gleichwohl nur Officiere finden, kann man alle diejenigen Endspiele betrachten, welche auf beiden Seiten neben dem Könige einen oder einige Officiere darbieten. Die leichtesten Möglichkeiten dieser Art haben auf der einen Seite die Dame auf der entgegengesetzten beliebige andere Officiere. Es gehört hierher zunächst das Endspiel von Dame und König gegen König und Thurm, sodann von König und Dame gegen zwei leichte Officiere. Andere schwierigere Fälle, wie z. B. das Matt von Thurm und Laufer gegen Thurm müssen den speciellen Lehren des zweiten Buches überlassen bleiben, ebenso wie die schwierigern Bauernendspiele und die gemischten mit Officieren und Bauern auf beiden Seiten.

§. 119. Im Endspiel von Dame gegen Thurm hat im Allgemeinen die stärkere Partei Aussicht auf Gewinn; doch vermag auch in nicht seltenen Fällen der Thurm durch Her-

beiführung einer Pattstellung das Remis zu erzwingen. Es kommt hierbei gewöhnlich auf die eigenthümliche Stellung an, in welcher das Endspiel aus der Partie entsteht. So kann z. B. in folgender Position des weissen Königs auf *h*4, der Dame auf *e*6, des schwarzen Königs auf *f*8 und seines Thurmes auf *g*7 letzterer, wenn er am Zuge ist, das Remis erzwingen. Es geschieht 1. T*g*7—*h*7† 2. K*h*4—*g*5 T *h*7—*g*7† 3. K*g*5—*h*6 T*g*7—*h*7† 4. K*h*6—*g*6 T*h*7—*h*6† und gewinnt entweder die Dame, oder, wenn der König den Thurm nähme, wäre Schwarz Patt. Auch dürfte der weisse König nicht nach der linken Seite des Brettes entfliehen, da z. B. bei 1. T*g*7—*h*7† 2. K*h*4—*g*5 T*h*7—*h*7† 3. K*g*5—*f*5 T*g*7—*f*7† 4. K*f*5—*e*5 nun der Thurm durch 4. *f*7—*e*7 ebenfalls die Dame abtauschen und Remis machen könnte.

Die Möglichkeit des Sieges in günstigeren Fällen möge man aber an folgendem Beispiele ersehen. Man stelle den weissen König auf *e*6, die Dame auf *h*5, den schwarzen König auf *g*8 und seinen Thurm auf *a*7. Weiss zieht hier zunächst 1. D*h*5—*b*5 und droht damit auf *a*8 ein verderbliches Schach. Geht der Thurm nach *a*2, so gewinnt 2. D *b*5—*c*4; besser wäre es 1. T*a*7—*f*7 zu ziehen. Es folgt dann 2. D*b*5—*e*8† T*f*7—*f*8; 3. D*e*8—*g*6† K*g*8—*h*8; 4. D*g*6—*h*5† K*h*8—*g*7; 5. K*e*6—*e*7 T*f*8—*g*8. Auf diesem einzigen Felde geht allein der Thurm nicht unmittelbar durch Schach verloren; Weiss aber hat zunächst ein Tempo zu gewinnen, um Schwarz zum Verlassen dieser Position zu zwingen 6. D*h*5—*g*4† K*g*7—*h*7; 7. D*g*4—*h*3† K*h*7—*g*6; 8. D*h*3—*h*4 T*g*8—*g*7† 9. K*e*7—*e*6 T*g*7—*g*8, (der einzige Zug um sich zu retten) 10. D*h*4—*g*4† K*g*6—*h*7; 11. D*g*4—*h*5 K*h*7—*g*7; 12. K*e*6—*e*7 T*g*8—*h*8; (auf jedem anderen Felde gewinnt die Dame durch Schachbieten den Thurm, falls z. B. T*g*8—*a*8, so giebt die Dame auf *g*3 u. s. w. Schach, bis sie den Thurm erobert); 13. D*h*5—*g*5† K*g*7—*h*7; 14. K*e*7—*f*7 und Weiss setzt entweder Matt, oder gewinnt den Thurm. Wollte sich aber Weiss verleiten lassen 13. D*h*5—*f*7† zu geben, so würde nach 14. K*g*7—*h*6;. 15. D*f*7—*f*6† K*h*6—*h*7;

16. K. *e*7—*f*7 T*h*8—*f*8; 14. K*f*7—*f*8: der schwarze König Patt gesetzt sein.

§. 120. Im Allgemeinen vermögen zwei leichte Officiere, namentlich zwei gleichartige, also die beiden Läufer, oder die beiden Springer, gegen die einzelne Dame das Remis zu erzwingen. Es kommt darauf an, dass sich die beiden Officiere neben einander in der Nähe ihres Königs halten; namentlich ist dies für die Springer zu beachten, deren gegenseitige Deckung nicht zu empfehlen ist, denn sie können in solcher Position leicht vom feindlichen zwischen sie gestellten Könige, falls einer von beiden zum Ziehen genöthigt wird, aufgerieben werden. Die speciellere analytische Ausführung der einzelnen Fälle muss auch hier den Erörterungen des zweiten Buches überlassen bleiben.

ZWEITES BUCH.

Lehren für praktisch geübte Spieler.

Vorerörterungen.

§. 121. Die Lehren für geübtere Spieler haben nicht nur den Zweck, die im ersten Buche für Anfänger behandelte Materie specieller auszuführen, d. h. umfassendere wie schwierigere Untersuchungen darüber mitzutheilen, sondern sie sollen auch das Schachspiel nach seiner ganzen Ausdehnung hin ins Auge fassen, um den Leser mit allen nur möglichen Richtungen und Erkenntnissen dieses Spieles bekannt und vertraut zu machen. Es muss deshalb dem Plane dieses Buches ein encyclopädisches Princip zu Grunde gelegt und somit eine streng systematische Classification der einzelnen Materien durchgeführt werden. Zu diesem Zwecke kann man zunächst die ganze Masse der im Schachspiel vorhandenen Erfahrungen auf drei Gebiete zurückführen, je nachdem die theoretische, praktische oder literarische Seite des Spiels in den Vordergrund tritt. Wir geben deshalb die Lehren dieses Buches zuerst unter den drei Hauptrubriken der Theorie, der Praxis und der Literatur. Ein anderer Gesichtspunkt scheidet sodann sämmtliche Lehren in diejenigen Erfahrungen, welche das eigentliche Schachspiel als solches betreffen und in eigenthümliche von jenem Spiele abgeleitete Erkenntnisse, welche einem anderen Gebiete verwandt, ihre besondere Existenz gleichwohl erst dem Schachspiele verdanken. In letzterer Hinsicht wird das Schachspiel gleichsam als Quelle für anderweitige Erzeugnisse betrachtet, um so mehr als die Möglichkeit derselben bei jedem der genannten drei Haupttheile wiederkehren wird.

Theorie.

I. Das eigentliche Schachspiel.

§. 122. Die Lehren der Theorie, welche das eigentliche Schachspiel als solches ins Auge fassen, betreffen zunächst die äussere Stellung desselben als Spiel, und zwar nach allgemein logischer Methode sowie nach seiner mathematischen und geschichtlichen Natur. Daraus ergeben sich zuvörderst drei Theile, von denen der erste die Organisation des Spieles im Allgemeinen behandelt, der zweite seine mathematische Natur erörtert, der dritte endlich die Geschichte des Spieles ins Auge fasst. Nach solcher äusseren Kritik folgen sodann in drei anderen Theilen die Lehren der inneren Theorie, welche auf der einen Seite die Taktik, auf der anderen die Eröffnung des Spieles, auf der dritten endlich die Spielendungen betreffen.

Erster Theil.

Organisation des Spieles.

Erstes Kapitel.

Die Grundbedingungen des Schachspieles.

§. 123. Für die Organisation jedes Spieles kommen zunächst drei Grundbedingungen in Betracht. Sie folgen aus dem Grunde, dass das Spiel als solches in der Aeusserung einer Thätigkeit des Menschen besteht. Denn hieraus ergiebt sich: 1) die Grundlage, oder der Stoff, an welchem die Thätigkeit des Spielenden sich äussert und durch welchen objectiv die äussere Existenz des Spieles bedingt wird; 2) die Bedingungen, unter welchen die Thätigkeit des Spielenden

an dem Stoffe sich äussert; 3) der Act oder der Process des Spielens selbst, d. i. die Thätigkeitsäusserung des Spielers.

§. 124. Die für jedes Spiel eigenthümliche Natur der Grundbedingungen wird durch die Grundgesetze desselben festgestellt; durch beide aber wird die besondere Organisation des Spieles bedingt. Wir wollen nun zunächst die Grundbedingungen des Schachspieles zu fixiren suchen, um daraus im nächsten Kapitel in grösst möglicher Klarheit seine Grundgesetze entwickeln zu können.

§. 125. Das Schachspiel wird mit Recht unter die allgemeine Classe der Brettspiele gerechnet, für welche sich eine noch höhere Classe, die der Situationsspiele, denken lässt. Für letztere besteht der Stoff ganz allgemein in Raum und Bewegungsstücken. Jener wird in den Brettspielen durch das Brett repräsentirt, welches im allgemeinen Geschlechte der Schachspiele ein System von Feldern bildet, die in sämmtlichen Hauptarten des Schachspieles in vierundsechzig gleichen Quadraten bestehen.

Die Bewegungsstücke bestehen in den Brettspielen in einer Anzahl von Steinen, welche in dem allgemeinen Geschlechte der Schachspiele auch nach Qualität geschieden sind.

Anmerkung. Zur allgemeinsten Classe der Situationsspiele gehört z. B. das Billardspiel, in welchem der Raum durch die Billardtafel, die Bewegungsstücke aber durch die Bälle dargestellt werden. Zur allgemeinsten Classe der Brettspiele gehört ferner das sogenannte Mühlenspiel, in welchem das Brett ein System von Linien bildet. Im sogenannten Damenspiel sind die Steine nach ihrer Qualität einander gleich.

§. 126. Die Bedingungen des Spieles liegen in den Situationsspielen überhaupt in der Existenz von Theilnehmern begründet, deren Verhältniss in den Brettspielen nach Anzahl und gegenseitiger Beziehung fixirt ist. Letztere ist in der allgemeinen Gattung der Schachspiele in dem Verhältniss von gegen einander operirenden Parteien gegeben, deren Quantität und Qualität genau festgestellt ist.

§. 127. Der Process des Spielens besteht ganz allgemein in einer Reihe von Bewegungen, die in den Brettspielen successive von Seiten beider Parteien auf einander folgen. Aus der Summe solcher Bewegungen besteht für die allge-

meine Classe der Schachspiele die Partie, deren Anfang, Fortgang und Ende durch Aufstellung der Stücke, Tempisystem und Erreichung des Endzweckes genau fixirt ist.

§. 128. Aus dem Vorigen ergeben sich als besondere Grundbedingungen des Schachspieles folgende sieben Stücke: a) die eigenthümliche Natur des Brettes, b) Anzahl und Qualität der Steine, c) Anzahl und Qualität der Parteien, d) besonderes Verhältniss der Parteien, e) Aufstellung der Stücke, f) Tempisystem, g) Endzweck des Spieles und Möglichkeit dessen Erreichung. An diese einzelnen Punkte knüpfen sich nun die Grundgesetze des Spieles, und es wird Aufgabe des nächsten Kapitels sein, ihnen eine eben so strenge und präcise wie klare Fassuung zu geben.

Zweites Kapitel.

Die Grundgesetze des Schachspieles.

§. 129. Einleitung.

a) Das Schachspiel ist ein Brettspiel, welches von zwei Personen auf dem Schachbrette mit den Schachfiguren gespielt wird und in der Schachpartie seinen Ausdruck findet.

b) Das Schachbrett und die Schachfiguren bilden das Material des Spieles, die spielenden Personen aber zwei gegen einander operirende Parteien.

c) Die Partie besteht aus der abwechselnden Bewegung einzelner Figuren von Seiten beider Parteien, indem letztere von der gesetzlichen Aufstellung der Figuren ausgehen und dahin streben, den Endzweck des Spieles zu erreichen.

1) Das Material.

§. 130. Das Brett.

a) Das Schachbrett besteht in einem Quadrate, das in 64 gleiche Felder getheilt ist.

b) Die Felder sind in der Regel abwechselnd hell und dunkel gefärbt; die Lage des Brettes wird in diesem

Falle durch ein helles Eckfeld zur Rechten der Spieler bedingt.

c) Auf jedes einzelne Feld darf nur eine Figur gestellt werden.

§. 131. Die Figuren.

a) Jede Partei hat 16 Steine und zwar 6 Arten, nämlich einen König, eine Dame, zwei Thürme, zwei Laufer, zwei Springer, acht Bauern. Die ersten 5 Arten fasst man unter dem gemeinsamen Namen Officiere zusammen.

b) Die eigenthümlichen Eigenschaften dieser sechs Arten von Figuren bestehen in ihrer Gangweise und Schlagweise; ausserdem knüpfen sich an gewisse Figuren besondere Gesetze oder Privilegien.

c) Unter Gangweise der Figuren wird das Gesetz verstanden, nach welchem sie vom Spieler auf dem Brette bewegt werden.

d) Die Schlagweise der Figuren besteht in dem Gesetze, nach welchem Figuren der einen Partei Figuren der anderen schlagen, d. h. sich auf das Standfeld der letzteren stellen, indem diese vom Brett entfernt werden.

e) Besondere Gesetze oder Privilegien giebt es drei. Der König hat das Privileg der Rochade, der Bauer aber das des Avancements sowie das des Zweischrittes mit der Einschränkung durch Schlagen im Vorübergehen.

§. 132. Die Gangweise.

a) Der König geht nach jeder Richtung einen Schritt ins nächste Feld.

b) Die Dame geht nach jeder Richtung d. h. in gerader oder schräger Linie über beliebig viele unbesetzte Felder.

c) Der Thurm geht entweder in waagerechter oder in senkrechter Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder.

d) Der Laufer zieht in schräger Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder. Bei gefärbtem Schachbrette ist er daher an die Farbe seines Standfeldes gebunden.

e) Der Springer springt, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von anderer Farbe als jenes.

f) Der Bauer geht einen Schritt gerade aus in das nächst vor ihm gelegene Feld.

§. 113. Die Schlagweise.

a) Die Schlagweise der Officiere d. h. sämmtlicher Figuren ausser den Bauern ist ihrer Gangweise gleich.
b) Der Bauer schlägt schräg vorwärts rechts oder links einen Schritt in das nächste Feld.

§. 134. Die Privilegien.

a) Die Rochade besteht in einer solchen gleichzeitigen ersten Bewegung von König und Thurm, dass letzterer auf das nicht bedrohete leere Feld neben dem nicht angegriffenen Königsfelde zieht und ersterer über den Thurm hinweg auf das nächste Feld an diesem und dem Rande des Brettes springt.

Daraus folgt, dass unter Umständen die Benutzung des Privilegs der Rochade durch die feindliche Partei verhindert werden kann. Wenn nämlich auf die Rochade als unmittelbare Antwort der Gegner den Rochadethurm schlagen könnte, so ist die Rochade nicht gestattet.
b) Das Avancement besteht in der nothwendigen Umwandlung eines die feindliche Officierreihe erreichenden Bauers in einen beliebigen Officier seiner Partei, welcher als solcher unmittelbar und unwiderruflich volle Wirksamkeit erhält.
c) Jeder Bauer hat für seine erste Bewegung das Recht, zwei Schritt geradeaus zu gehen, dabei muss das Uebergangsfeld natürlich unbesetzt sein.

Dem Privileg des Zweischrittes kann unter Umständen durch die Möglichkeit des Schlagens im Vorübergehen von Seiten der anderen Partei begegnet werden. Wenn nämlich ein Bauer bei Ausführung des Zweischrittes neben einem feindlichen Bauer zu stehen kommt, so hat letzterer als unmittelbare Antwort das Recht, ersteren so zu schlagen, als habe dieser nur einen Schritt gethan. Dieses Recht bildet das Privileg des Schlagens im Vorübergehen oder des en passant Schlagens.

2) Die Parteien.

§. 135. Rechte.

a) Die beiden Parteien haben gleiche Rechte in Bezug auf Anzahl, Eigenschaften und Aufstellung der Figuren.

b) Bei der Vorgabe eines Bauers wird in der Regel der Königslauferbauer verstanden.

§. 136. Verpflichtungen.

a) Die Parteien dürfen nur feindliche Steine schlagen und zwar, wo dies möglich ist, jede Art von Figuren mit alleiniger Ausnahme des Königs.

b) Der König darf weder geschlagen, noch überhaupt einem feindlichen Angriffe ausgesetzt werden.

c) Die Parteien sind verpflichtet, bei jedem Angriff auf den feindlichen König den Gegner ausdrücklich zu warnen, um das Hauptgesetz des Spieles in §. 136, b) aufrecht zu erhalten.

3) Die Partie.

§. 137. Anfang.

a) Die gesetzliche Aufstellung der Figuren ist folgende: Die Bauern stehen auf der zweiten Felderreihe vor jeder Partei; die Officiere werden aber in folgender Ordnung auf die erste Reihe vertheilt. In diebeiden Eckfelder jeder Partei kommen ihre Thürme; daneben werden die Springer, an diese aber die Läufer gestellt. Die beiden Mittelfelder bleiben für König und Dame und zwar kommen die gleichen Steine beider Parteien einander gegenüber.

b) Bei gefärbtem Brette steht die Dame auf dem Mittelfelde von der Farbe ihrer Partei.

§. 138. Fortgang.

a) Jede Partei darf vom ersten Zuge an abwechselnd nur einen Zug thun. Ein Zug aber besteht entweder in der einfachen Bewegung einer Figur, oder im Schlagen einer feindlichen.

b) Die Privilegien der Rochade, des Zweischrittes der Bauern und des Schlagens im Vorübergehen gelten für einen Zug; das Avancement aber knüpft sich unmittelbar an den avancirenden Zug.

§. 139. Ende.

a) Das Ende der Partie wird durch Erreichung des Endzweckes oder durch den Eintritt der Unmöglichkeit ihn je zu erreichen festgesetzt.

b) Der Endzweck des Spieles besteht für jede Partei in der Mattstellung des feindlichen Königs. Matt aber ist derjenige König, welcher den Angriff einer feindlichen Figur weder abzuwehren, noch ihm auszuweichen vermag. Seine Partei hat die Partie verloren.

c) Beim Eintritt der Unmöglichkeit für beide Parteien, den Endzweck des Spieles je zu erreichen, wird die Partie als remis oder unentschieden abgeschlossen.

d) Der wichtigste Fall des Remis wird durch Unzulänglichkeit der Mittel zum Mattsetzen bedingt. Dahin gehören folgende Hauptarten: a) der einzelne König gegen den einzelnen König; b) König und ein leichter Officier, so wie König und beide Springer gegen den einzelnen König.

e) Eine besondere Art des Remis bildet das Patt d. h. diejenige Stellung, in welcher einer Partei, deren König nicht angegriffen ist, kein regelrechter Zug zu Gebote steht.

f) Bei Wiederholung derselben Züge oder derselben Reihe von Zügen kann die Partie als Remis abgeschlossen werden. Bei doppelter Wiederholung d. h. bei dreimaliger ununterbrochener Ausführung derselben Combination tritt ohne Weiteres von selbst der gesetziche Schluss durch Remis ein. Als besondere Art dieser Klasse von Remisspielen gilt das ewige Schach, échec éternel.

Zweiter Theil.

Mathematische Behandlung.

Drittes Kapitel.

Möglichkeit der mathematischen Behandlung.

§. 140. Die durchgehends mathemathische Natur des Schachspiels lässt schon von vorn herein die Möglichkeit, es auf mathematischem Wege zu behandeln, vermuthen. Die eigenthümliche Einrichtung des Brettes giebt zunächst der Untersuchung eine Grundlage von räumlichen Beziehungen; die einzelnen Figuren aber lassen sich in abstracto als reine Träger von Bewegungen auffassen, welche letztere ebenfalls der mathematischen Forschung unterworfen sind.

§. 141. Grosse Autoritäten der mathematischen Wissenschaften haben ausserdem nicht selten jene Möglichkeit geradezu ausgesprochen; wir errinnern hier nur an Leibnitz. Zwar ist es ein Irrthum, wenn manche Schriftsteller diesem grossen Gelehrten kühn die Meinung unterlegten, das Schachspiel käme dem Range einer Wissenschaft gleich, da er ausdrücklich bemerkt, dass es der Wissenschaft nur nahe kommt. *) Leibnitz will durch ernste Behandlung des Spiels die Denkkraft geübt sehen, indem er die Menschen nirgends so sinnreich nennt als in den Spielen. **) Aber er

*) Der hierher gehörige Satz ist: Maxime scientiae substant ludi, qui unice arti eventum nihil casui debent, in quibus haud dubie eminet ludus scachicus seu regius etc. Im Begriff substant ist deutlich das untergeordnete Verhältniss der Spiele zu den Wissenschaften angedeutet.

**) Unter vielen darauf bezüglichen Aussprüchen von Leibnitz möge nur folgender seine Stelle finden: Les hommes ne paraissent jamais plus ingenieux, que dans les jeux et les philosophes en doivent profiter pour perfectioner l'art des arts qui est l'art de penser.

spricht doch hierbei mehrmals ausdrücklich die Möglichkeit der Anwendung von mathematischen Untersuchungen auf unser Spiel aus. *)

§. 142. Gleichwohl bietet die mathematische Behandlung und die wirkliche Anwendung mathematischer Principien auf das Schachspiel wie auf jedes andere Spiel ganz besondere Schwierigkeiten dar. Ein wahrhaft ausgezeichneter Versuch solcher Arbeit ist daher noch nirgend gelungen und kommenden Zeiten ist selbst die Anbahnung solcher Untersuchungen noch vorbehalten. Der erste directe Versuch dieser Art wurde ohne weiteren Erfolg bisher von Herrn Dr. Raedell im Jahre 1848 unternommen. Er suchte zunächst nur einige Gleichungen über die Natur des Brettes und die Geschwindigkeit der Figuren aufzustellen. An Lösung der eigentlichen Schachfrage konnte er aber um so weniger denken, je unbedeutender sich die bisherigen Vorarbeiten herausstellten.

§. 143. Die Hauptfrage des Schachspiels, die zu beantworten hat, welcher Zug in jeder Position einer Partie der best möglichste sei, hat daher bis jetzt noch nicht einmal einen Versuch ihrer Lösung finden können. Auch kann vielleicht nicht mit Unrecht bezweifelt werden, dass die jetzigen Mittel der Mathematik überhaupt im Stande sind, jene Frage genügend zu lösen. Sicherlich lehrt aber ein einziger Blick auf die Organisation des Spiels, dass es gewiss einer spätern Zeit gelingen wird, sämmtliche Schachprobleme auf mathematischem Wege in einfacher Weise leicht und sicher zu lösen. Die Elemente dazu nöthiger Erkenntnisse sollen im nächsten Kapitel im Allgemeinen angedeutet werden. Hier haben wir schliesslich noch das Vorurtheil zu berühren, die Mathematik könne wegen der Unendlichkeit der Schachcombinationen letztere nicht bewälti-

*) Optarem ut aliquis, sagt Leibnitz, omnis generis ludos mathematice tractaret et tam regularum seu legum rationem redderet, quam artificia primaria traderet. In einem Briefe vom 26. August 1714 aus Wien an M. Remond de Montmort sagt er: Je voudrais qu'un habile homme traitait en mathematicien et en physicien de toute sorte de jeux.

gen. Man weiss aber, dass sie in der Lehre von den Funktionen z. B. oft mit unendlich vielen Fällen zu thun hat und trotzdem diejenigen, welche besondere ausgezeichnete Eigenschaften besitzen, genau zu bestimmen vermag. Ein ähnliches Verhältniss findet sich in einer Schachpartie, in welcher bei unzählig vielen Combinationen häufig nur äusserst wenige von ausgezeichneter Bedeutung in Betracht kommen.

Viertes Kapitel.

Mathematische Elemente des Schachspieles.

§. 144. Das Brett stellt ein System von Feldern vor, deren Mittelpunkte durch materielle Längen von einander getrennt sind, indem die Seite eines Feldes hierbei als Längeneinheit gilt. Die Coordinatenachsen werden in der Entfernung einer halben Längeneinheit von den beiden Seitenkanten des Brettes angenommen, so dass die Abscissenachse der Reihe *a*1 — *h*1 der Ordinatenachse der Linie *a*1 — *a*8 parallel läuft. Daher ist der Abscissenwerth für das Feld *a*1 gleich *a*, indem die Buchstaben hierbei einen von ihrer Reihenfolge bedingten Zahlenwerth erhalten.

§. 145. Die Figuren werden als Bewegungsträger aufgefasst, und jede Bewegung eines Stückes wird durch die Aenderung der Coordinaten seines Standfeldes bedingt. Letztere kann in doppelter Weise vor sich gehen, je nachdem nur die eine Coordinate sich ändert, während die andere constant bleibt, oder je nachdem beide zu gleicher Zeit sich ändern. Die Bewegung, welche bei Aenderung der Ordinate die Abscisse constant erhält, ist durch den Bauer vertreten. Daraus folgt, dass der Bauer durch seine Gangart an die ursprüngliche Abscisse gebunden ist, also an *a* oder *b* oder *c* etc. Thurm und Dame enthalten die Bewegungen, welche entweder bei Aenderung der Abscisse die Ordinate constant erhalten, oder umgekehrt.

§. 146. Bei gleichzeitiger Aenderung beider Coordinaten ist zunächst der Fall denkbar, dass sie der Zahl nach gleich-

mässig zu- oder abnehmen. Das Gesetz der Veränderung liegt hier, wenn C eine beliebige Constante und δ die Differenz der neuen Coordinatenwerthe und der ursprünglichen bezeichnet, in folgenden Gleichungen:

$$1.\ C + x \pm \delta = y \pm \delta$$
$$2.\ C + x \pm \delta = y \mp \delta$$

Daraus ergiebt sich unmittelbar als Verhältniss der Veränderung die Einheit d. h. $\frac{dy}{dx} = 1$. Nun ist $\frac{dy}{dx}$ als erster Differenzialquotient der veränderlichen Coordinaten gleich der trigonometrischen Tangente des Winkels, welchen die Bewegungsgerade mit der Abscissenachse einschliesst. Derjenige Winkel, dessen Tangente der Einheit gleich ist, ist aber die Hälfte des rechten Winkels und daraus folgt wieder, dass die Bewegungsgerade als Diagonale eines Quadrates aufzufassen ist. Diejenige Bewegungskraft, welche in der Diagonale eines Quadrats geht, ist aber der Laufer, und daraus folgt umgekehrt, dass bei der Bewegung des Laufers beide Coordinaten sich gleichmässig der Zahl nach ändern. Für den Laufer gelten daher speciell die Gleichungen 1) und 2) und sie geben die Möglichkeit, aus ihrer Discussion mehrere Eigenschaften des Laufers sofort zu ermitteln. Speciellere Untersuchuugen dieser Art sind von uns in der Berliner Schachzeitung des Jahres 1854 veröffentlicht worden.

§. 147. Wenn sich die Coordinaten der Zahl nach ungleichmässig ändern, so erhält man im allgemeinsten Falle eine solche Bewegungskraft, welche von jedem Felde auf jedes andere in einem einzigen Zuge gelangen kann. Bei Annahme einer Beschränkung ergiebt sich hier die Gangweise des Springers, für dessen Bewegung sich die Coordinaten nach dem Verhältnisse 1 : 2 ändern. Auch hieraus lassen sich mannichfach interessante Grundsätze entwickeln, welche zum Theil an der oben bezeichneten Stelle zu finden sind. Am schwierigsten hält aber die Begründung allgemeiner Gleichungen für König und Dame, welche bei doppelter Bewegungsrichtung für jedes Tempo entweder die eine oder andere äussern dürfen.

Digitized by Google

§. 148. Die obigen wenigen Andeutungen mögen genügen, um den Leser von der mathemathischen Organisation wie von der Möglichkeit der mathematischen Behandlung des Spieles zu überzeugen. Weitere Erkenntnisse können erst durch spätere, tiefere Forschungen gewonnen werden, welche, wie schon bemerkt ist, zunächst Ansammlung mathematischen Materiales sowie Anbahnung des Weges zur mathematischen Rechnung zu erstreben haben. Namentlich dürfte letztere vor der Hand allein auf die Lösung einzelner Aufgaben oder einfacher Endspiele gerichtet werden.

Dritter Theil.

Geschichte des Spieles.

Fünftes Kapitel.

Urgeschichte.

§. 149. Die Urgeschichte des Schach hat die Aufgabe, über Erfindung und erste Verbreitung dieses Spieles Auskunft zu geben. Zwar haben mannigfache Untersuchungen auf diesem Gebiete kaum einige vollkommen historisch festgestellte Daten begründet. Indess kommt doch in neuester Zeit die Mehrzahl der gelehrten Forscher dabei über folgende Angaben überein.

§. 150. Nach Zurückweisung sehr verschiedener Ansichten, welche Erfindung und erste Kenntniss des Spieles theils der klassischen Welt, theils Chinesen, Egyptern und Persern zuerkannt haben, knüpft man jetzt allgemein die Erfindung an das sagenreiche Indien. Durch Verwechselung und Missverständniss einiger Stellen bei klassischen Autoren hat man nicht selten das römische Latronspiel, ludus latrunculorum oder ludus latronum, sowie die griechische *πεττεία* oder *τέχνη πεττευτική* mit unserm Schachspiel zusammengeworfen;

indess scheinen diese Spiele eher mit unserem Damenspiel einige Aehnlichkeit zu haben, da ihnen wahrscheinlich die Qualität der Stücke und die Abhängigkeit des Endzweckes von einem einzigen Steine abgeht. Auch giebt ein Vers des Martial I, 14

Calculus hic gemino discolor hoste perit,

der sich auf das Geschenk eines Brettes bezieht, geradezu die Regel, dass der anders gefärbte Stein d. i. der feindliche nur von zwei Feinden, also wahrscheinlich beim Zusammentreffen, geschlagen werden kann. Kannten aber die Römer unser Spiel, so hätten sich gewiss auch in Gallien, wo ihre Sprache so tief eindrang, die alten Namen der Steine erhalten, und obgleich die Gesetze des Theodosius sich z. B. in Spanien erhielten, ist doch die Bezeichnung der Schachfiguren dort aus dem Orient entlehnt. Denn al fil heisst im Persischen und Arabischen der Elephant d. i. der Laufer; ebenso heisst er im Spanischen, im Italienischen alphiero. In Frankreich hat man bei Weglassung des Artikels aus fil den Ausdruck fou gemacht.

Man darf hiernach wohl mit Recht annehmen, dass von den klassischen Nationen das Schachspiel nicht gekannt war, um so mehr, als auch vielleicht der ganze Geist des klassischen Alterthums einem solchen Spiele wenig hold gewesen sein kann.

§. 151. Eine andere Verwechselung schreibt die Erfindung dem griechischen Helden Palamedes von Troja zu, indem man ihm die Absicht unterlegt, er habe bei der zehnjährigen Belagerung den leichtgeistigen Griechen die Langeweile kürzen wollen. Es kann auch hier nur höchstens an die *πεττεία* oder *κυβεια* (cubi, tesserae) erinnert werden. Noch andere haben an zwei lydische Brüder Lydus und Tyrrhenus gedacht, welche nach Herodot das Schachspiel aus Hunger erfunden hätten. Wichtiger erscheint eine andere Sage aus Persien oder Chaldäa, welche sich zwar in mancherlei Namenangaben spaltet, darin aber übereinstimmt, dass ein greiser und weiser Rath eines herrischen, jungen Königs das Spiel für letzteren erfunden und seinen Herrn darin belehrt, gemildert und umgewandelt habe. Diese Ty-

Digitized by Google

rannensänftigungssage finden wir übrigens in Indien wieder; doch wechselt vielfach der Name des Erfinders. Die Einen nennen ihn Ledschladsch, andere Nassir, die meisten aber Ziza oder Sissa ben Dahir.

§. 152. Für die Abstammung des Spieles aus Indien spricht auch der ursprüngliche Name Schathrandsch, welcher noch bis auf den heutigen Tag in jenen Gegenden gebräuchlich ist, in den literarischen Werken Indiens jedoch Schaturangka geschrieben wird und die 4 angka oder Glieder eines Heeres bedeutet, nämlich hasty (Elephant oder Läufer), aswa (Pferd oder Springer), ratha (Wagen oder Thurm) und padatam (Fussvolk, Bauern). Die Zeit der Erfindung muss spätestens um das 4. Jahrhundert nach Christi festgesetzt werden. Da soll ein junger König, Schachram, nach anderen Balhib Indien beherrscht haben. Durch Schmeichler verleitet sei er hochmüthig und grausam geworden, und es habe der Bramine Sissa das Schachspiel ersonnen zur Belehrung, dass der König ohne Hülfe seiner sich opfernden Unterthanen verloren erscheine, sich wenigstens nicht allein zu vertheidigen möge. Er habe gezeigt, wie der geringste Bauer oft das Spiel entscheide, dem Könige seinen Thron retten, sich selbst aber zum Feldherrn aufschwingen könne. Spielend hörte der junge König die Lehre an, spielend ging sie ihm zu Herzen. Er sagte dem weisen Erfinder jegliche Belohnung zu, und dieser bat nur um so viel Waizen, als die Summe betrüge, wenn er auf das erste der 64 Felder seines Schachbrettes ein Korn, auf das zweite 2, auf das dritte 4 und sofort auf jedes nächste nur das Doppelte des vorigen legte. Der König bewilligte, erstaunt ob der bescheidenen Forderung, das Sonderbare. Bald aber kamen die Kornkämmerer und Schatzmeister mit der Klage, der Reichthum des ganzen Indiens, ja der ganzen Welt, würde nicht hinreichen, den Braminen zu befriedigen.

Anmerkung: Wirklich macht diese geforderte Belohnung eine Menge von 18446744073709551615 Waizenkörnern, d. h. einen Haufen Waizen, zu dessen jährlicher Hervorbringung das feste Land der Erde, ganz ohne Wälder, Wüsten, Wege, Seen und Flüsse und durchaus zu dem besten

Waizenboden angenommen nahe an 76 mal grösser sein müsste; — zu dessen Fortschaffung wenigstens 625499948245 vierspännige Wagen erforderlich wären, die über 231666 mal rund um die Erde reichten; — und wenn man den Kornhaufen zu Gelde, den Wispel nur zu 50 Thalern rechnet, so würden nicht weniger als 2085000 Jahreseinkünfte eines Staates, welcher 30 Millionen Thaler Einkommen hat, dazu gehören, um den Werth desselben zu bezahlen. — Für Mathematiker fügen wir noch folgende von uns berechnete kürzeste Methode, jene Endsumme zu finden, hier an. Da das 2. Feld 2 Körner, jedes folgende aber das Doppelte enthalten soll, so lässt sich die Zahl auf jedem folgenden Feld als die nächst höhere Potenz der Zahl zwei im Verhältniss zu derjenigen des vorhergehenden Feldes betrachten; so kommen auf das 3. Feld $4 = 2^2$ Körner, auf das 4. Feld aber $8 = 2^3$ also auf das 64. Feld 2^{63} Körner. Nun ist $2 = 2^1$, folglich $2 + 2^1 = 2^1 + 2^1$; da aber letztere Summe $4 = 2^2$ ist, so ist auch $2 + 2^1 = 2^2$. Man addire auf beiden Seiten den Werth 2^2 so hat man $2 + 2^1 + 2^2 = 2^2 + 2^2 = 2\,(2^2) = 2^3$. Addirt man hier wieder 2^3, so erhält man $2 + 2^1 + 2^2 + 2^3 = 2^3 + 2^3 = 2\,(2^3) = 2^4$. Setzt man dies Verfahren weiter fort, so findet man endlich

$$2 + 2^1 + 2^2 + 2^3 \ldots\ldots + 2^n = 2^{n+1} \text{ also}$$
$$2^1 + 2^2 + 2^3 + \ldots\ldots + 2^n = 2^{n+1} - 2.$$

Somit ist die Summe sämmtlicher Potenzen von 2 mit von 1 an aufsteigenden Exponenten der natürlichen Zahlenreihe gleich der nächst höheren Potenz als die höchste jener einzelnen Potenzen von 2 und zwar vermindert um die Zahl 2 selbst. Daraus folgt, dass die Summe aller Potenzen von 2 mit dem Exponenten von 1 bis 63 gleich der um 2 verminderten 64. Potenz von 2 ist. Zu dieser Summe kommt noch das auf dem ersten Felde des Brettes befindliche 1 Korn hinzu, so dass sich schliesslich als die zu berechnende Zahl der Werth $2^{64} - 1$ herausstellt. Zur Berechnung der 64. Potenz der Zahl 2 bemerke man zunächst, dass $2^{64} = 2^{(8 \times 8)} = (2^8)^8$ ist. Nun ist $2^8 = (2^2)^4 = (4^2)^2 = 16^2 = 256$. Folglich wird $2^{64} = (256)^8 = (256^4)^2$ Nun ist $256^4 = (256^2)^2$ und $256^2 = 256 \times 256 = 65536$. Daher ist $256^4 = (65536)^2 = 4294967296$. Folglich wird

$$2^{64} = (256^4)^2 = 4294967296^2 = 18446744073709551616;$$

davon geht 1 ab, so dass die letzte 6 sich in 5 verwandelt und die oben angegebene Zahl sich ergiebt.

§. 153. Aus Indien verbreitete sich das Spiel zunächst nach China, wie die Chinesen, welche es um das Jahr 537 erhalten haben wollen, selbst zugeben. Nicht unwahrscheinlich ist, dass das Spiel dann von China aus über Tibet, Bengalen, Indostan nach Persien wanderte. Sicher ist wenigstens, dass die Perser um das Jahr 600, zur Zeit des Königs (Coshra) Nuschirvân, es aus der indischen Stadt Kanosse nach ihrem Lande herübergezogen haben. Von den

Digitized by Google

Persern ist dann das Spiel thatsächlich zu den Arabern gekommen, und diese haben es schnell dem europäischen Westen überbracht. Schon Carl der Grosse soll vom Kalifen Harun al Raschid unter anderen kostbaren Ehrengaben ein elfenbeinernes Schachspiel erhalten haben, von welchem einzelne Figuren noch heute im Museum zu Paris aufbewahrt werden, wohin sie die Revolution von St. Denis aus entführte. Andere nennen die Kaiserin Irene oder ihren Nachfolger Nicephorus als Schenker. Wahrscheinlich ist das Spiel auch in Frankreich durch Vermittelung der Mauren, welche Carl Martel bei Poitiers im Herzen Frankreichs schlug, heimisch geworden. Nach England aber scheint es durch Wilhelm den Eroberer gelangt zu sein. In Deutschland muss es ebenfalls vor dem Jahre 1000 bekannt gewesen sein, indem mehrere deutsche Familien aus so alter Zeit Schachfelder oder ganze Bretter in ihrem Wappen führen. So haben z. B. die Hohenzollern ein roth und weisses Brett, die Stadt Aschersleben führt ein vollständiges Brett im Wappen und das anhaltische Fürstenhaus einen Theil desselben. Die Russen endlich haben wahrscheinlich, wie alle Slaven und die Griechen, das Schach direct aus dem Orient erhalten.

§. 154. Die allgemeinere Verbreitung des Spieles beginnt aber erst seit der Zeit der Kreuzzüge. Auf ihren heiligen Zügen lernten es die Kreuzeskämpfer näher kennen, und mit dem schnell wachsenden Handelsverkehr fand auch das Schachspiel allgemeinere Anerkennung. So erwähnt der Mönch Robert von St. Rémy auf dem ersten Zuge 1095 bereits der Scacci unter den Vergnügungen des Heeres, und Richard I. nahm in Palästina eine Caravane von Babylon gefangen, welche unter anderen Handelsgegenständen auch „uteres et scaccaria“, d. h. Schläuche und Schachspielmaterial, geladen hatte.

Sechstes Kapitel.

Entwicklungsgeschichte.

§. 155. Die Entwicklungsgeschichte des Schachspieles hat die Aufgabe, zu zeigen, wie jenes Spiel allmählig seine gegenwärtige Gestalt erhalten hat, namentlich also die Veränderungen nachzuweisen, welche in der Einrichtung des Spieles, besonders in der Gangart der Figuren, zu besonderen Zeiten getroffen worden sind. Die Untersuchungen können auf diesem Gebiete sehr weitläufiger Art sein; hier wollen wir nur die nothwendigsten Resultate der bisherigen Forschung kurz andeuten. Dass das Schachspiel selbst seinen Namen von der bedeutendsten Figur, dem König, erhalten hat, unterliegt wohl heutzutage keinem Zweifel mehr. Denn Schach oder Schah lautet der Name bei den Persern, von denen die übrigen Nationen das Spiel überkommen haben.

§. 156. Der Name wie der Gang dieser Hauptfigur des Spieles ist auch bei allen Nationen und zu allen Zeiten derselbe gewesen. Doch kennen die früheren Zeiten das Privileg der Rochade noch nicht, und die ersten Schriftsteller lassen dafür einmal den König einen Sprung in das dritte Feld thun, z. B. von *e* 1 auf *g* 1, *g* 2, *f* 3 u. s. w. ziehen. Auch nach den heutigen Regeln in Hindostan ist dem Könige gleichfalls jener Sprung gestattet und zwar so lange ihm noch kein Schach geboten ist. Das eigenthümliche Privileg der Rochade findet sich in seiner gegenwärtigen Natur zuerst in dem zu Paris verfassten Werke des Gioachino Greco, des Calabresen mit Beinamen, vom Jahre 1615. Vor ihm rochirte man frei, d. h. König und Thurm konnten beim Umwechseln ihrer Plätze auf beliebige Felder gestellt werden. Bei solcher freien Rochade darf also z. B. der König auf *h* 1, der Thurm auf *e* 1, oder der König auf *h* 1 und der Thurm auf *f* 1 u. s. w. gestellt werden; nur müssen die Figuren innerhalb ihrer Standfelder umgetauscht werden. Noch heutzutage findet sich diese freie Rochade in Italien; im übrigen Europa aber ist zuerst durch jenen genannten Schriftsteller die sogenannte beschränkte Rochade, d. h. die gegenwärtige eingeführt.

§. 157. Die Dame ist nach den alten Gesetzen, wie sie sich z. B. noch im Schachzabel von 1507 finden, der schwächste Officier. Sie konnte nur zur Seite ein Feld vor und rückwärts, d. h. schräg, wie die Laufer gehen; ausserdem stand ihr als erster Zug ein Sprung über ein selbst besetztes Feld zu Gebote. Somit erklärt sich, dass ein Bauer, welcher die letzte Felderreihe erreichte, stets den Rang der Dame, d. h. des zunächst höheren Stückes, also des schwächsten Officiers erlangte. Dies geschah selbst, wenn sich auch die Dame noch im Spiele befand. Bei den alten Indiern war unsere Dame der Feldherr und hiess darum später bei den Persern Vezir oder Ferz (d. i. Verstand, Weisheit), aus welchem Namen das mittellateinische ferzia wurde und die gewälschten Ueberklänge fierce, fierche, fierge, endlich zu vierge, d. i. virgo oder Dame, führten. Der ritterliche Sinn des frauendienstlichen Mittelalters liess aber die frau kunigin den wichtigsten Einfluss auf das ganze Spiel gewinnen. So wurde ihr Zug bis zur grössten Freiheit, d. h. bis zur gegenwärtigen Gangweise ausgedehnt.

§. 158. Thurm und Springer haben von jeher ihre Gangweise beibehalten. Der Laufer aber war früher in seinem Gange sehr beschränkt, denn er durfte nur schräg über ein Feld weg in das nächste springen, so dass er vom Mittelfelde *d* 4 aus nur die vier Punkte *b* 6, *f* 6, *b* 2 und *f* 2 beherrschte. Uebrigens hatte früher diese Figur im persischen Schachspiel ein ganz eigenthümliches Privileg. Wenn nämlich dort ein Läufer fünf Principalsteine geschlagen hatte und die Königin seiner Partei nicht mehr vorhanden war, so bekam er deren Würde.

§. 159. Der Bauer hat von Anfang seine beschränkte Gangweise gehabt; ja früher war ihm selbst bei seinem ersten Zuge nicht einmal die Concession des Zweischrittes gestattet. Das Gesetz des unbeschränkten Avancement hat aber wenigstens in Deutschland stets bestanden. Danach kann ein Bauer zu jedem beliebigen Officier, selbst wenn letzterer noch nicht geschlagen ist, gemacht werden. Mancherlei Abweichung findet sich endlich beim Privileg des en passant Schlagens. Es sei hier nur erwähnt, dass gegen-

wärtig dasselbe von der Mehrzahl der europäischen Spieler angenommen ist, während es in Italien fast allein ohne Anerkennung blieb. Dort gilt die ungehinderte Ausübung des Zweischrittes unter dem Ausdruck passare battaglia, d. h. der feindliche Bauer, bei welchem der zwei Schritt Ziehende vorbeigeht, darf letzteren unter keiner Bedingung schlagen, dieser also kann frei das Schlagen passiren.

Siebentes Kapitel.

Geschichtlich begründete Abarten.

§. 160. Gar mannigfachen Abarten und ähnlichen Spielen hat das eigentliche ursprüngliche Spiel zur Quelle gedient. Es ist hier nicht der Ort über diese verschiedenen einzelnen Spiele, wie sie sich im Laufe der Zeit bei verschiedenen Nationen gestaltet haben, abzuhandeln und die besonderen nationalen und particularen Gesetze aufzuführen. Nur an eine in Deutschland selbst eigenthümlich ausgebildete Art des Spieles soll hier speciell erinnert werden. Es ist dies die eigenthümliche Sitte des Schachspielens in dem Dorfe Ströbeck bei Halberstadt.

§. 161. Seit mehreren Jahrhunderten findet sich in dem genannten Dorfe die merkwürdige Observanz, dass jeder Insasse, männlichen wie weiblichen Geschlechtes, Schach spielen lernt. Interessante Sagen begründen diese Observanz, an deren Erhaltung sich später besondere Privilegien knüpften. Specielle Belehrung hierüber findet man namentlich in mehreren Artikeln der Berliner Schachzeitung, worin unter Andern auch der Autor dieser Zeilen, welcher zweimal selbst in Ströbeck anwesend war, sich ausgesprochen hat. Hier muss zunächst auf die besondere Art des Spieles selbst eingegangen werden.

§. 162. Vor allen Dingen bemerke man, dass die Ströbecker das rechte Eckfeld des Brettes von schwarzer Farbe wählen. Man findet dies an allen Preisschachbrettern be-

stätigt, welche, von Mann und Frau in ihrer Jugend als Siegespreis erworben, schwerlich in der Wohnung irgend eines Ströbecker Bauers an der Wand der Thür gegenüber vermisst werden. Die Aufstellung der Figuren gleicht der unsrigen bis auf die Thurmbauern, welche auf beiden Seiten zwei Schritt vor, gleichsam als Wachposten, aufgestellt werden und auf die Dame nebst ihrem Bauer. Letzterer wird ebenfalls zwei Felder weit gezogen und die Dame stellt sich gleichsam als Anführer zwei Felder vor hinter denselben als ihren Adjutanten. Geht man daher von der gewöhnlichen Aufstellug aus, so gelten für Ströbeck als unwiderruflich feste Anzüge die vier Züge 1) *a*2—*a*4, *a*7—*a*5, 2) *d*2—*d*4, *d*7—*d*5, 3) *h*2—*h*4, *h*7—*h*5, 4) D*d*1—*d*3, D*d*8—*d*6. Man nennt diesen stets nothwendigen Anfang den Aussatz der Partie.

§. 163. Andere Abweichungen bestehen nur im Mangel der Rochade und des Zweischrittes aller übrigen Bauern, sowie endlich in einem bedingten Avancement. Wird nämlich ein Bauer Dame, so erlangt er erst diesen Rang nach glücklicher Ausführung dreier Rücksprünge, welche Freuden- oder Probesprünge genannt werden und darin bestehen, dass der Bauer von dem erreichten Randfelde aus, auf welcher Stelle allein er vom Feinde nicht geschlagen werden kann, auf gleicher Verticallinie unter Ueberspringung je eines Feldes zurückkehrt. So hat der auf *f*8 avancirte Bauer noch die Freudensprünge *f*8—*f*6, 2. *f*6—*f*4, 3. *f*2—*f*2, während derer er geschlagen werden kann, in beliebigen Pausen auszuführen. Erst nach glücklichem Erreichen der ursprünglichen Felderreihe wird der Bauer zur gewünschten Figur.

Vierter Theil.

Taktik.

Achtes Kapitel.

Vorerörterungen.

§. 164. Unter Taktik im weitesten Sinne versteht man die Lehre von der ganzen inneren Einrichtung des Spieles, im Gegensatze zur Organisation, welche nur die äussere Einrichtung des Spieles behandelt. Die Taktik hat daher die Aufgabe für die Natur der einzelnen Elemente des Spieles und ihre Wechselwirkung gewisse durch die Erfahrung gewonnene Regeln abzuleiten, welche nicht nur die Materie des Spieles, also das Brett und die Figuren, sondern auch die Anordnung des praktischen Spielens selbst, d. h. die Führung der Partie im Ganzen betreffen.

§. 165. In der zuletzt gedachten Beziehung geben die taktischen Lehren eine allgemeine Theorie von Angriff und Vertheidigung; in der ersteren aber behandeln sie die Kenntniss des Brettes, also die Notation und der Figuren, d. h. deren eigenthümliche Natur, Anwendung und gegenseitigen Werth. Endlich hat es noch die Taktik mit den Kunstausdrücken des Spieles zu thun, welche direct zur inneren Einrichtung desselben gehören, in diesem Buche aber nur an der Stelle, wo sie sich zuerst finden, erläutert werden.

Neuntes Kapitel.

Allgemeine Natur des Angriffes.

§. 166. Ein Angriffsspiel im Gegensatze zur Vertheidigung ist im Allgemeinen jederzeit zu empfehlen. Wer den Angriff hat, ist Herr der Partie, und der Gegner wird stets

mehr oder weniger durch feindliche Attaken in der Wahl seiner Operationen beschränkt. Der Angriff besteht aber keinesweges allein in der speciellen Bedrohung der oder jener Figur, dieses oder jenes Punktes; schon in den ersten Momenten der Eröffnung hat die Partei, welche um ein Tempo voraussteht, den Angriff; sie kann jederzeit die entwickelten Kräfte zu Attaken verwenden. Auch übt freiere und schnellere Entwickelung der Stücke schon an und für sich einen Druck auf die Stellung des Gegners aus, welcher vollkommen einem Angriffe gleich steht. Daher knüpft die Theorie gewöhnlich an den Anzug den Angriff und giebt dem Gegner die Vertheidigung.

§. 167. Die Kunst des eigentlichen speciellen Angriffes besteht aber in der schnellen Vereinigung überlegener Kräfte gegen einen Punkt, und falls dies nicht für den Augenblick möglich ist, in der fortdauernden Beschäftigung der bereits thätigen Stücke des Gegners. Nicht selten kann dabei eine Figur oder ein Bauer erobert werden. Bei sonst gleicher Stellung entscheidet gewöhnlich ein solches Uebergewicht. Die Klugheit lehrt dann, so viel als möglich zu tauschen, um schliesslich den Vortheil zur Geltung zu bringen.

§. 168. Grosse Schwierigkeit bietet aber die Aufgabe, correct eine Angriffscombination einzuleiten und durchzuführen. Nur zu häufig laufen voreilige Züge unter, und der Gegner gewinnt nach hartnäckiger Ausdauer Gelegenheit zum Gegenangriff. Nichts ist aber verderblicher als ein mit Erfolg zurückgeschlagener Angriff, denn die einzelnen zur Attake verwendeten Stücke finden sich gewöhnlich nicht in der Stellung, sofort zum Schutze der eigenen Partei zurückzukehren, so dass der Gegner mit Macht in die entblössten Stellen einzudringen vermag.

§. 169. Jeder voreilige Zug führt Tempoverlust mit sich. Auf Tempogewinn beruht aber zuletzt jeder Vortheil an Figuren oder Stellung, welcher zum Siege führt. Tempoverluste entstehen nun hauptsächlich aus inconsequenter Entwickelung der Hauptfiguren sowie aus unwirksamen Angriffen, z. B. Attaken auf feindliche Figuren, welche mit Vortheil anderswohin gehen können, ferner nutzlose Schachs, durch

deren Deckung der Gegner Figuren entwickelt oder Terrain gewinnt, endlich zweckloses Abtauschen von solcher Art, dass der Gegner beim Wiedernehmen unthätige Figuren in Wirksamkeit setzt. Vor allen solchen Fehlern hat man sich jederzeit zu hüten; oft wirkt ein einziger Verstoss der Art entscheidend auf Gewinn oder Verlust der ganzen Partie.

§. 170. Correcte Angriffe werden in der Regel durch Bauerbewegungen eingeleitet, durch Manoeuvres der kleineren Officiere fortgesetzt und überhaupt unterhalten, schliesslich meist durch grössere Officiere, wie Dame und Thürme, entschieden. Letztere wirken überhaupt in den eigentlichen Angriffen während der Mitte der Partie wenig mit; die Hauptrollen fallen hier einigen Bauern, namentlich aber den Springern und Laufern zu. Jede Ueberstürzung eines Angriffes durch grössere Officiere allein ist daher ebensowohl im Anfange wie in der Mitte einer sonst correct gespielten Partie verwerflich. Nur die Vereinigung verschiedener einzelner Kräfte, namentlich die geeignete Combination der geringeren Figuren vermag einen sicheren anhaltenden und correcten Angriff zu begründen.

Fast in jeder Partie zeigen sich nun drei besonders wichtige Möglichkeiten von Angriff und Vertheidigung. Man kann sie kurz als Eröffnungsangriff, Mittelangriff und Königsangriff bezeichnen, welchen die analogen drei Vertheidigungsarten gegenüberstehen.

Zehntes Kapitel.

Der Eröffnungsangriff.

§. 171. Die Lehre vom Eröffnungsangriff zeigt zunächst die richtige und consequente Enwickelung der Figuren und giebt über die Zweckmässigkeit verschiedener im Anfange der Partie gebräuchlicher Züge Auskunft.

Die bei völlig gleicher Ausrüstung der Parteien mögliche gleichzeitig correcte Eröffnung der Partie ist bereits

in §. 86 des ersten Buches angedeutet. Dort sind auch die besten Plätze für die erste Entwickelung der Figuren angegeben. Ausser besonderen Verstössen dagegen kommt nun für den Eröffnungsangriff hier noch die Lehre von der sogenannten Sperrung der Officiere und von der Bildung eines Centrums in Betracht. Davon handeln die §§. 174—175.

§. 172. Für die Vertheidigung gelten in der Eröffnung nach dem vorigen Paragraphen im Allgemeinen dieselben Grundsätze über die Entwickelung der Figuren, wie für den Angriff. Häufig ergiebt sich indessen die beste Gegenwirkung auf gewisse Angriffe aus der eigenthümlichen Natur und Stellung der Officiere. So ertheilt die Theorie den Rath, der in das Spiel eindringenden feindlichen Dame zunächst die eigene Dame, dem feindlichen Königslaufer auf *c* 4 oder *c* 5 den eigenen Damenlaufer auf *e* 6 oder *e* 3 entgegenzustellen. Die Vertheidigung besteht hier in einer Art Gegenwirkung oder Opposition, welche aber am deutlichsten bei den Springern hervortritt. So wirkt dem Springer auf *f* 3, welcher die beiden Mittelfelder *d* 4 und *e* 5 beherrscht, direct der feindliche Damenspringer auf *c* 6 entgegen; dem weissen Damenspringer auf *c* 3 aber der feindliche Königsspringer auf *f* 6. Endlich den feindlichen Thürmen, welche offene Linien beherrschen, treten am wirksamsten die eigenen Thürme entgegen.

Ein solches Oppositionsverfahren der Vertheidigung lässt sich indess im Allgemeinen nur gegen bestimmte Angriffe des Gegners empfehlen, und bei Zügen des allgemeinen correcten Eröffnungsangriffes wird meist eine gleichartige Entwickelung rathsam.

§. 173. Verstösse des Anziehenden gegen die correcte Angriffsführung beruhen meist auf frühzeitigen Attaken, sei es durch nutzlose vereinzelte Bedrohung besonderer schwacher Punkte, wie des Feldes *f* 7, sei es durch zweckloses Manoeuvriren mit einzelnen Figuren, namentlich mit der Dame, sei es endlich durch übereilte Bauernführung. In den ersten Fällen gewinnt der Vertheidigende meist nach einfacher Abwehr oder Deckung des voreiligen Angriffes durch nachfolgende Zurückdrängung der feindlichen Officiere (z. B.

des Springers auf *g*5 durch *h*7—*h*6) einen kräftigen Gegenangriff. Der letzte Fall trifft besonders die frühzeitige Bewegung der Lauferbauern, welche in solchem Falle nicht selten die Position, noch ehe sie durch Entwickelung der Hauptfiguren genügenden Halt gewonnen hat, feindlichen Angriffen all zu sehr öffnet und den König bloss stellt. Doppelt schädlich sind aber solche Züge von Seiten der Vertheidigung gegen die correcte Entwickelung des Anziehenden. Vorzüglich ist hier der frühe Zug *f*2—*f*4 oder *f*7—*f*5 zu tadeln. Wir haben ihn bereits in §. 103 des ersten Buches als Gambit in der Rückhand kennen gelernt und müssen hier ausdrücklich den Satz aussprechen, dass jedes solche Gambit in der Rückhand gegen correcte Eröffnung des Anziehenden nur verderbliche Folgen mit sich führt. Dahin gehören z. B. die Anfänge: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*5 u. s. w. Auf der anderen Seite sind aber gegen incorrecte Manoeuvres des Angreifenden zuweilen dergleichen Gegenzüge zu empfehlen; so wirkt nicht selten das Moment *f*7—*f*5 entscheidend gegen zu frühzeitige Bildung eines Centrums.

Für die Eröffnung ist endlich noch als besonders schwacher Zug die Bewegung des Königslauferbauers um nur einen Schritt, also *f*2—*f*3 oder *f*7—*f*6, zu tadeln. Dadurch wird nicht nur dem Springer sein bester Ausgangspunkt sowie der Dame ihre Diagonale genommen, sondern auch dem König durch den feindlichen Angriffslaufer auf *c*4 oder *c*5 die Rochade erschwert und ersterer überhaupt mannigfachen Gefahren ausgesetzt. Man sehe z. B. folgenden bei Anfängern nicht selten üblichen Anfang: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*b*1—*c*3 S*g*8—*f*6; 3. *d*2—*d*3 *d*7—*d*5; 4. *f*2—*f*3 S*f*6—*h*5; 5. *e*4—*d*5: D*d*8—*h*4†; nun muss 6. *g*2—*g*3 das Schach decken und es kann 6. S*h*5—*g*3: folgen, da bei 7. *h*2—*g*3: die Dame den Thurm *h*1 gewinnt. Schlagenden Beweis liefert auch folgender Anfang aus dem Springergambit: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5 4. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*6 (Schwarz will die Deckung der Gambitbauerkette verstärken) 5. S*f*3—*g*5:*f*6—*e*5: 6. D*d*1—*h*5† und Weiss setzt in drei Zügen Matt. Oft entscheidet auch

gegen *f*7—*f*6 zunächst das Vorrücken des Königsbauers von *e*4 auf *e*5; zu empfehlen ist deshalb jener Zug für den ersten Anfang und namentlich vor der Rochade niemals.

§. 174. Unter Sperrung der Officiere versteht man für die Eröffnung vorzugsweise die Fesselung der Springer durch die feindlichen Laufer; des Springers auf *f*6 z. B. durch den Lauferzug c1—*g*5, des Damenspringers auf c6 durch den Königslaufer auf *b*5. Man sehe z. B. den Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—c6; 3. L*f*1—c4 L*f*8—c5; 4. Rochirt S*g*8—*f*6; 5. *d*2—*d*3 Rochirt; 6. Lc1—*g*5 u. s. w. Der Springer *f*6 ist hier gefesselt, da er beim Wegziehen die Dame dem Lauferangriff aussetzen würde. Die Frage nach den Folgen solcher Sperrung lässt sich aber sehr schwer beantworten. Manche Spieler pflegen der letzteren durch Vorrücken der Thurmbauern zuvorzukommen; doch werden dadurch nicht selten wichtige Tempi eingebüsst. Auch möchte wohl im Allgemeinen die Sperrung keinen Nachtheil mit sich führen; ja in manchen Fällen sind ihre Folgen für die Partei, deren Springer gefesselt wird, äusserst günstig. Wird nämlich der Laufer gezwungen, den gefesselten Springer zu schlagen, so kann nicht selten der Flügelbauer mit Vortheil wieder nehmen, das Centrum verstärken und dem Thurm eine wirksame Angriffslinie auf die feindliche Rochade eröffnen. In manchen Fällen wirkt auch die Sperrung geradezu entscheidend, wie in folgendem Anfange: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 L*f*8—c5; 3. S*g*1—*f*3 *d*7—*d*6; 4. L*f*1—c4 Lc8—*g*4; 5. *f*4—*e*5: *d*6—*e*5: 6. Lc4—*f*7:† K*e*8—*f*7: 7. S*f*3—*e*5:† und gewinnt den Laufer *g*4. Der berühmte Meister Falkbeer hat die Sperrung in folgender schönen Partie elegant ausgebeutet: 1. *e*2—*e*4 e7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—c6; 3. L*f*1—c4 *d*7—*d*6; 4. c2—c3 Lc8—*g*4; 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. Rochirt *d*4—c3: 7. S*b*1—c3: Sc6—*e*5 (um den gesperrten Springer wiederholt zu bedrohen) 8. S*f*3—*e*5: L*g*4—*d*1: 9. Lc4—*f*7† K*e*8—*e*7; 10. Sc3—*d*5† und Matt.

Trotzdem kann die Sperrung in manchen Fällen lästig werden. Als Mittel zu ihrer Aufhebung bietet sich dann

zunächst der Angriff der Flügelbauern gegen den fesselnden Laufer. Doch muss man hiebei sehr vorsichtig zu Werke gehen, namentlich wenn schon der König des gesperrten Springers nach derselben Seite rochirt hat. Das Aufziehen der Flügelbauern, also *h*7—*h*6 nebst L*g*5—*h*4 und *g*7—*g*5, schwächt dann gewöhnlich den Rochadflügel in hohem Masse und giebt den Officieren des Gegners nicht selten Gelegenheit, nach Umgehung der gezogenen Bauern auf den freien König einzudringen. Mitunter kann sogar der Laufer oder der Springer von *f*3 aus auf *g*5 geopfert werden. Die besondere Anwendung aller dieser einzelnen Möglichkeiten ist freilich von dem eigenthümlichen Entwickelungsgange jeder Partie abhängig; meist wird man aber mit Erfolg nach Oeffnung einer Linie für den Thurm streben. Endlich ist noch zu erinnern, dass es allerdings zuweilen rathsam werden kann, der Sperrung durch Bewegung der Thurmbauern zuvorzukommen; in der speziellen Lehre von den Eröffnungen werden wir noch mehrere von den wenigen Fällen dieser Art kennen lernen.

§. 175. Die Bildung eines Centrums wird in der Königsbauereröffnung gewöhnlich durch den Zug *c*2—*c*3 eingeleitet; nur darf diese Absicht nicht zu früh und besonders nicht vor der Entwickelung wichtigerer Steine ausgeführt werden. Der Nachziehende vermag sonst durch Gegenangriffe wie *d*7—*d*5 oder selbst *f*7—*f*5 theils das Streben zu vereiteln, theils den Angriff sich in die Hände zu spielen. Wir halten das Streben nach einem Centrum deshalb erst nach der Entwicklung der Königsfiguren und selbst nach Ausführung der Rochade für rathsam. Wird es z. B. im Anfange 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5 unmittelbar mit dem nächsten Zuge ins Auge gefasst, 2. *c*2—*c*3, so kann nun ohne Weiteres 2. *d*7—*d*5 mit Positionsvortheil folgen. Geschieht 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. *c*2—*c*3, so kann sogar 3. *f*7—*f*5 versucht werden. Auch im vierten Zuge 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 3. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. *c*2—*c*3 ist dieser Plan kaum rathsam, da die beste Fortsetzung 4. S*g*8—*f*6; 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *e*4—*e*5 *d*7—*d*5 7. L*c*4—*b*5

S*f*6—*e*4; 8. L*b*5—*c*6: 9. *c*3—*d*4; L*c*5—*b*6; 10. S*b*1 —*c*3 *f*7—*f*5 den Vertheidigenden ziemlich günstig stellt, wie die dritte Correspondenzpartie zwischen Amsterdam und London lehrt. Dagegen halten wir in dem correcten Anfange 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. Rochirt *d*7—*d*6, jetzt das Streben nach Mittelbauern durch 5. *c*2—*c*3 für ziemlich empfehlenswerth.

Wird ein Centrum in anderen Anfängen bezweckt, so entscheidet nicht selten sofort das Gegengambit *f*7—*f*5, z. B. in der Eröffnung: 1. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5; 2. *c*2—*c*4 *d*5—*c*4: 3. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 4. *d*4—*d*5 *f*7—*f*5 u. s. w.

Zwölftes Kapitel.

Der Mittelangriff.

§. 176. Unter Mittelangriff verstehen wir denjenigen Angriff, welcher nach der ersten Entwickelung der Figuren in der Mitte des Brettes versucht zu werden pflegt. Dahin gehört zunächst die Benutzung der Mittelbauern, sowie die Attake gegen die schwachen Punkte *c*7 und *d*6. Das Vorschieben des Königsbauers von *e*4 nach *e*5, die Postirung des Damenspringers auf *b*5 oder *d*5 oder *e*4, endlich die Ermöglichung des Zuges *f*2—*f*4 zur Verstärkung der Attaken im Centrum ergeben sich hier als charakteristische Combinationen.

§. 177. Es gilt als Regel, die Mittelbauern auf ihren vierten Feldern, so lange als es irgend möglich ist, geschlossen zu erhalten, da sie von dort aus die freie Bewegung des Gegners wirksam behindern. Nur um dem Abtausch zu entgehen oder zur entscheidenden Verstärkung des Angriffes sollen sie vorgerückt werden. Gewöhnlich trifft dies zuerst den Königsbauer. Der Damenbauer verstellt auf dem Felde *d*5 den Angriffslaufer auf *c*4 und lässt dem später möglichen Gegenzuge *f*7—*f*5 grössere Wirksamkeit. Doch kann der spezielle Charakter einiger besonderer An-

fänge, wie des Ruy-Lopezspieles und des Evans Gambits, mitunter als beste Fortsetzung den Sturm des Damenbauers erheischen. Zuweilen wird auch der Königsbauer durch Schlagen auf das Feld *d*5 gebracht, dadurch z. B., dass auf den Zug des Laufers *c*8—*e*6 der Springer *c*3—*d*5 geht und nun L*e*6—*d*5: nebst *e*4—*d*5: erfolgt. Hiebei entscheidet der Vortheil, welchen die offene Königslinie für einen Thurmangriff gewährt. In den meisten Fällen wird aber der Königsbauer zum wirksamen Angriff auf die Punkte *d*6 und *f*6 vorgezogen; bei Unterstützung durch beide Springer wird diese Attake, namentlich wenn der Gegner nicht schleunigst rochirt, sehr häufig von Entscheidung.

§. 178. Der Angriff des Damenspringers auf *d*5 erhält, nachdem die feindliche Dame ihr Standfeld verlassen hat, eine besondere Kraft; er verspricht nicht selten wirksamen Erfolg, wenn die Dame auf *e*7 oder *f*6 gegangen ist. Auch auf *e*4 steht der Springer nicht selten gut, nachdem der Königsbauer vorgeschoben ist. Er beherrscht von dort aus die Punkte *d*6, *f*6, *g*5 und verstärkt zu gleicher Zeit die Attake auf Centrum und Rochadeflügel.

Besonders stark wirkt aber die Bewegung des Lauferbauers *f*2—*f*4, welcher durch den Rochadethurm auf *f*1 unterstützt wird. Gewöhnlich muss zu diesem Zwecke erst der Springer auf *f*3 Platz machen und dies Manoeuvre wo möglich ohne Tempoverlust zu Wege bringen, gehört zu den schwierigeren Aufgaben des Angriffs. Mitunter bietet sich der Angriffszug *f*3—*g*5, doch kann später nicht selten der Springer zurückgetrieben werden. Wenigstens muss dann inzwischen der *f*-Bauer gestossen werden. Seltener gewährt das Feld am Rande *h*5 dem Springer einen sicheren Standpunkt und gar häufig sieht man ihn nach *e*1 zurückgehen, von wo aus er auch später leicht wieder über *d*3 ins Spiel geführt werden kann. Manche Spieler ziehen auch den Thurmbauer, um dem Springer das Feld *h*2 zu öffnen, von wo aus er sogar über *g*4 den Angriff auf die feindliche Rochade zuweilen fördert. Aus der jedesmaligen Lage des Spiels folgt hier die Entscheidung für das eine oder andere Feld; überhaupt nothwendig wird es aber in

den meisten Fällen, das Vordringen des *f*-Bauern auf die eine oder andere Weise zu vermitteln.

§. 179. Die Vertheidigung gegen den Mittelangriff der Bauern haben wir, was Lösung des Centrums betrifft, theilweise schon kennen gelernt. In §. 175 wurden hier die beiden Gegenangriffe *d*7—*d*5 und *f*7—*f*5 angegeben, ersterer gewöhnlich durch den Springer auf *f*6 unterstützt. Man sehe folgenden Anfang: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. *c*2—*c*3 S*g*8—*f*6; 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*4:† 7. L*c*1—*d*2 L*b*4—*d*2: 8. S*b*1—*d*2: *d*7—*d*5 und das Centrum wird gesprengt. In der anderen Variante dieses Anfanges 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *e*4—*e*5 *d*7—*d*5; 7. L*c*4—*b*5 S*f*6—*e*4: 8. L*b*5—*c*6:† *b*7—*c*6: 9. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6 kann das Centrum nun später durch *c*6—*c*5 oder auf der anderen Seite durch *f*7—*f*6 gelöst werden. Zuweilen kann auch der Mittelbauer *e*4 unmittelbar vom Springer *f*6 geschlagen und auf S*c*3—*e*4: erst *d*7—*d*5 gezogen werden. Das zeigt z. B. der Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. *c*2—*c*3 *d*7—*d*6; 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6; 7. *h*2—*h*3 S*g*8—*f*6; 8. S*b*1—*c*3 Rochirt; 9. Rochirt S*f*6—*e*4: 10. S*c*3—*e*4: *d*6—*d*5; 11. L*c*4—*d*5: D*d*8—*d*5: und der Mittelangriff ist gelöst.

Schwächer wirkt ein Gegenangriff auf das Centrum durch Sperrung des Springers auf *f*3. Man sehe den normalen Anfang: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. Rochirt *d*7—*d*6; 5. *c*2—*c*3 S*g*8—*f*6; 6. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 7. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6; 8. S*b*1—*c*3 L*c*8—*g*4; die Absicht des letzten Zuges ist Bedrohung des Damenbauers. Es geschicht aber 9. L*c*1—*e*3; so kann nun durch 10. *g*2—*f*3: das Centrum verstärkt und nach Stellung des Königs in die Ecke eine offne Linie für Thurmangriffe auf die feindliche Königsseite gewonnen werden.

Endlich ist noch die Vertheidigung gegen den vorgeschobenen Königsbauer auf *e*5 zu berücksichtigen. Hier wird nach Ausführung der Rochade nicht selten die Lösung

des Mittelangriffes durch das Moment *f*7—*f*6 eingeleitet. Wir haben es früher in den ersten Eröffnungszügen und zwar vor der Rochade tadeln müssen; hier aber wächst sein Werth um so mehr, je schwächer es früher war. Man sehe die Partie: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4; 4. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6; 5. *e*4—*e*5 *d*7—*d*5; 6. L*c*4—*b*5 S*f*6—*e*4; 7. S*f*3—*d*4: L*c*8—*d*7; 8. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6; 9. Rochirt L*f*8—*c*5; 10. *f*2—*f*3 S*e*4—*g*5; 11. L*c*1—*g*5: D*d*8—*g*5: 12. *f*3—*f*4 D*g*5—*g*6; 13. T*f*1—*f*2, Rochirt; 14. *c*2—*c*3 *f*7—*f*6; jetzt erst kann dieser Zug erfolgen, welcher nun aber entscheidend den feindlichen Mittelangriff bricht. In manchen besonderen Varianten darf freilich diese Sprengung des Mittelangriffes schon früher stattfinden, wie z. B. folgender Anfang zeigt: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 *d*7—*d*6; 3. *d*2—*d*4 *f*7—*f*5; 4. *d*4—*e*5: *f*5—*e*4: 5. S*f*3—*g*5 *d*6—*d*5; 6. *e*5—*e*6 S*g*8—*h*6; 7. *f*2—*f*3 und Weiss wird sich dadurch günstig stellen.

Nur muss natürlich *f*7—*f*6 unterbleiben, wenn *e*5 nach *e*6 mit Vortheil vorbeigehen und *f*4 nach *f*5 nachfolgen kann. Das ist gewöhnlich der Fall, wenn *f*7—*f*6 zu spät bewegt wird. Es ist daher gut, jene Sprengung sobald als möglich nach der Rochade vorzunehmen; in besonderen Varianten, wie die zuletzt angeführte, auch schon früher. Man vergleiche damit den für Weiss ungünstigen Anfang: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6; 2. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5; 3. *e*4—*e*5 (zu früh; es muss *e*4—*d*5: geschehen) 3. *c*7—*c*5; 4. *c*2—*c*3 S*b*8—*c*6; 5. S*g*1—*f*3 D*d*8—*b*6; 6. L*f*1—*d*3 L*c*8—*d*7; 7. L*d*3—*c*2 T*a*8—*c*8, 8. Rochirt *f*7—*f*6 und Schwarz löst die Mittelbauern.

§. 180. Angriffen des feindlichen Damenspringers auf *b*5 oder *d*5 kann man zuweilen durch *c*7—*c*6 zuvorkommen. Steht aber die Dame noch auf ihrem Felde, so ist dieser Zug, namentlich bei rückständigem Damenbauer, nicht zu empfehlen, da er das Feld *d*6 nicht selten nachtheilig schwächt. Dem Springerangriffe auf *e*4 wird häufig durch Bewegung des Königslauferbauer ein oder zwei Schritt am besten begegnet. Der Rochadethurm gewinnt dann auf

das Feld *f* 6 Wirksamkeit und paralysirt die Attake jenes Springers. Dem Springer auf *d* 5 kann auch durch einen Springer auf *e* 7 entgegengewirkt werden, indem meist der Damenspringer von *c* 6 aus dies Feld bezieht.

Dem Angriffe des Lauferbauern *f* 2—*f* 4 wird aber durch Bewegung des gleichen Bauers am wirksamsten geantwortet. Ob dieser Bauer einen oder zwei Schritte gehen soll, kommt auf die eigenthümliche Stellung des Spieles an; meist geht er einen Schritt, wenn der Königsbauer vorgeschoben ist und nicht mit Vortheil noch weiter, nach *e* 6, vorrücken kann. — Oft darf auch gegen die Rochade in jenem Falle ein directer Angriff durch Combination des Königslaufers auf *c* 5 oder *b* 6 mit dem Springerzuge *f* 6—*g* 4 versucht werden. Der Punkt *f* 2 ist meist sehr schwach vertheidigt und bei passender Nachhülfe der Dame von *d* 8 aus auf der Randlinie ist nicht selten gegen die Bewegung des Lauferbauern ein umittelbarer Vortheil zu erringen.

Zwölftes Kapitel.

Der Königsangriff.

§. 181. Beim Königsangriff hat man den Angriff vor und nach der Rochade von einander zu unterscheiden. Ersterer bildet den eigentlichen Königsangriff, und der Zielpunkt fast aller Attaken ist hier das Feld *f* 7 oder *f* 2; zuweilen kommt auch Damen- oder Thurmangriff auf der geöffneten Königslinie in Betracht oder die Hinderung an der Rochade bei Bedrohung der Uebergangsfelder *f* 8 und *d* 8 durch die feindlichen Läufer, z. B. durch den Läufer *c* 1—*a* 3.

Für die Vertheidigung gegen den Königsangriff lassen sich überdies noch einige allgemeine Regeln angeben, welche keiner bestimmten Art jener beiden Angriffe entsprechen. So soll die Deckung gegen schachbietende Officiere im Allgemeinen durch gleichartige Officiere erfolgen, also dem

Lauferangriff wo möglich ein Laufer dem Thurm ein Thurm entgegengesetzt werden. Der vom dritten Felde des Königs aus schachbietenden Dame setzt man nicht selten mit Vortheil einen Springer entgegen, da sie nun das Schach nicht zu wiederholen vermag. Steht ein König auf *e*6, ein Springer auf *f*5 und sagt die feindliche Dame auf *c*6 Schach, so sind nach S*f*4—*d*6 der Dame die Felder *c*8, *c*4, *e*8, *e*4, auf denen sie das Schach wiederholen könnte, vom Springer abgeschnitten. Ferner ein feindlicher Bauer vor dem Könige soll ohne besonderen Grund nicht genommen werden; er deckt den König am besten gegen gewisse feindliche Attaken. Einem Abzugsschach endlich soll man soviel als möglich aus dem Wege gehen; die wenigen Fälle, in denen es nicht zu fürchten und seine Ausführung von Seiten des Gegners sogar schwach ist, hängen von der eigenthümlichen Stellung des betreffenden Spieles ab.

§. 182. Die einfachste Durchführung des Königsangriffes vor und nach der Rochade zeigt folgender freilich incorrecter Anfang: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. Rochirt S*g*8—*e*7; 5. S*f*3—*g*5 Rochirt; S. D*d*1—*h*5 *h*7—*h*6 (um das Matt auf *h*7 zu decken); 7. S*g*5—*f*7: T*f*8—*f*7: 5. D*h*5—*f*7: † und muss gewinnen. Eine einseitige Anwendung des Königsangriffes vor der Rochade haben wir bereits im ersten Buche an dem Beispiele 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4 L*f*8—*e*5; 3. D*d*1—*h*5 S*b*8—*c*6; 4. D*h*5—*f*7: † und Matt, gesehen. Bei correcter Vertheidigung können solche frühzeitige Attaken niemals zur Geltung kommen und werden dem übereilt Angreifenden selbst zum Nachtheil gereichen. Es muss die richtige Entwickelung der Königsfiguren erfolgen und zu rechter Zeit *d*7—*d*6 oder *d*7—*d*5 geschehen. So hätte in dem ersten Beispiele statt der Rochade lieber 5. *d*7—*d*5, oder noch besser gleich im 4. Zuge zuerst *d*7—*d*6 geschehen sollen, um dann S*g*8 nach *f*6 herauszubringen.

Einige besondere Anfänge kennt aber die Theorie, in welchen schon früh auf *f*7 ein Officier geopfert wird, um den feindlichen König, nach Verlust der Rochade, andauernden

Angriffen bloss zu stellen. Das berühmteste Beispiel bietet hier das sogenannte Zweispringerspiel im Nachzuge, d. h. die Eröffnung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6 (besser ist L*f*8—*c*5) 4. S*f*3—*g*5 *d*7—*d*5; 5. *e*4—*d*5: S*f*6—*d*5:, in welcher nun mit Vortheil der Springer auf *f*7, 6. *g*5—*f*7:, geopfert wird, um den König nach 6. K*e*8—*f*7: 7. D*d*1—*f*3 K*f*7—*e*6 (um den Springer *d*5 zu schützen); 8. S*b*1—*c*3 S*c*6—*e*7 u. s. w. einem wirksamen Angriffe auszusetzen. Nicht so correct ist der Angriff 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 3. L*c*4—*f*7:† K*e*8—*f*7: 4. D*d*1—*h*5† K*f*7—*f*8; 5. D*h*5—*e*5: wobei Weiss keinen besonderen Positionsvortheil gewinnt. Will man aber diese Attake umgehen, so wähle man die Variante: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6 u. s. w.

§. 183. Der Angriff gegen die Rochade wird entweder durch die Flügelbauern oder allein durch die kleinen Officiere eingeleitet; auf erstere Weise gewöhnlich, wenn der Angreifende nach der anderen Seite als der Gegner rochirt hat. So geht in folgender Partie: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. Rochirt *d*7—*d*6; 5. *c*2—*c*3 D*d*8—*e*7; 6. *d*2—*d*4 L*c*5—*b*6; 7. L*c*1—*g*5 *f*7—*f*6; 8. L*g*5—*h*4 (besser L*e*3), nun der Schwarze mit dem Plane um, nach der Damenseite zu rochiren und sucht gegen des Anziehenden Rochade sofort einen Bauernangriff einzuleiten durch 8. *h*7—*h*5; 9. *h*2—*h*3 *g*7—*g*5; 10. L*h*4—*g*3 *h*5—*h*4; 11. L*g*3—*h*2 *g*5—*g*4: 12. *h*3—*g*4: L*c*8—*g*4: 13. L*c*4—*b*5 Rochirt nach *c*8; 14. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6:, jetzt sucht zwar Weiss durch 15. *a*2—*a*4 *a*7—*a*5; 16. D*d*1—*d*3 seinerseits die feindliche Rochade zu bedrohen; allein hier wird wohl nach 16. *h*4—*h*3, 17. S*b*1—*d*2 *h*3—*g*2: 18. T*f*1—*e*1 D*e*7—*h*7 u. s. w. Schwarz zuerst mit der Attake durchdringen.

§. 184. Haben beide Parteien nach derselben Seite rochirt, so muss der Angriff der Bauern vor dem Könige gegen die feindliche Rochade mit grosser Umsicht geleitet werden, da bei ungünstigem Erfolge die Entblössung des eigenen Königs leicht übele Folgen haben kann. Am besten

bringt man bei solchen Angriffen den König in die Ecke, den Thurm aber in die Springerlinie und rückt dann mit den so gedeckten Bauern vor. Besonders günstig wirkt in solchem Falle oft die Oeffnung der Springerlinie für den Thurm, welcher, wo möglich nach Verdoppelung durch den anderen, die Fronte vor dem feindlichen Könige bestreicht.

Oft ist auch die Oeffnung der Lauferlinie durch Bewegung des Lauferbauern *f* 2—*f* 4 von grossem Vortheil, besonders wenn letzterer nach *f* 5 vorzurücken und die feindlichen Officiere zurückzudrängen vermag. Die Thürme werden dann häufig gut auf *f* 1 und *f* 3 postirt, letzterer auch mit Vortheil nach *g* 3 geführt.

§. 185. Kann man beim Rochadeangriff den Vertheidigenden zur Bewegung des Bauers *g* 7—*g* 6 oder *g* 2—*g* 3 verleiten, so bringt dies nicht selten wirksamen Vortheil. Ein Läufer auf *f* 6 oder *h* 6 (*f* 3 oder *h* 3) postirt übt dann mächtigen Druck auf die Vertheidigung, und kann diesem Angriff durch die Dame oder andere Officiere weitere Folge gegeben werden, so ist hier häufig ein schneller Sieg zu erringen. Besonders wichtig für den Rochadeangriff ist endlich noch die Stellung der beiden Läufer auf dem entgegengesetzten Flügel. Sie wirken hier aus der Ferne nicht selten entscheidend, indem sie auf die Bewegung der feindlichen Rochadebauern einen unwiderstehlichen Druck ausüben.

Schliesslich verweisen wir wegen Beispiele zu den in verschiedener Art gelungenen Rochadeangriffen auf die praktischen Partien im Theile der Praxis.

Dreizehntes Kapitel.

Anwendung der Officiere.

§. 186. Die Thätigkeit des Königs tritt (nach §. 89 des ersten Buches) in der Eröffnung wenig hervor; nur in einigen seltenen Anfängen (z. B. im Laufergambit) wirkt er

auf den Feldern *f*1, *g*1 oder *f*2 zur Einleitung von Mittel- und Flügelangriff mit. Auf *f*2 wird er zuweilen gebracht, um bei offener Königslinie schnell den Königsthurm wirken zu lassen. Dies geschieht besonders, wenn die feindliche Dame sich vor ihrem König auf eine Linie mit letzterem gestellt hat. Ueber die Thätigkeit des Königs im Endspiele, seine regelmässige Sicherstellung durch frühe Rochade, endlich über die Abwehr einzelner Angriffe vergleiche man §. 89 und §. 161.

§. 187. Die Thätigkeit der Dame soll ebenfalls in den ersten Momenten einer regelmässigen Eröffnung, so gering als möglich sein. Ueber ihre Verwendung sowie ihr Entgegentreten der feindlichen Dame sehe man §. 90 und §. 172. Im Endspiele ist sie die beste Bauernstütze, namentlich auf der zweiten Reihe ihrer Partei. Ihre Sicherstellung erfolgt nicht selten auf ihrem eigenen Felde oder auf den in §. 90 angegebenen Punkten. Gleichzeitige Angriffe des Gegners gegen sie und den König müssen vor allen Dingen vermieden werden. Man sehe folgendes treffende Beispiel: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4; 3. D*d*1—*d*4: S*b*8—*c*6; 4. D*d*4—*d*1 L*f*8—*c*5; 5. L*f*1—*c*4 *d*7—*d*6; 6. D*d*1—*f*3 S*g*8—*f*6; 7. L*c*1—*g*5 S*c*6—*d*4; 8. D*f*3—*c*3, um den Punkt *c*2 zu decken; nun folgt aber 8. L*c*5—*b*4 D*c*3—*b*4:, 9. S*d*4—*c*2:† und gewinnt die Dame. Ueber den Abtausch der Damen vergleiche man §. 90. Zu vermeiden ist der Tausch, wenn die feindliche Partei ein materielles Uebergewicht hat; in letzterem Falle besonders, wenn sich noch Hoffnung zeigt, durch die Dame ein ewiges Schach zu erzwingen.

§. 188. Ueber die Thätigkeit der Thürme auf offenen Linien und ihre Verdoppelung sehe man §. 91; über ihren Angriff gegen die feindliche Rochade aber §. 91. Gegen das Ende der Partie wirken beide Thürme auf der zweiten Reihe des Gegners oft einen unwiderstehlichen Angriff gegen den feindlichen König. Ueberhaupt findet der Thurm auf jener Reihe oft einen guten Platz, um die Bauern des Gegners aufzuräumen. Endlich ist der Thurm in demselben Maasse ein Bauernführer wie der Laufer ein Bauern-

wehrer. — In der Mitte der Partie stehen die Thürme nicht selten sehr gut auf den Feldern vor König und Dame. — Ueber den Abtausch der Thürme endlich vergleiche man §. 91.

§. 189. Die Laufer bedingen nebst den Springern hauptsächlich den Eröffnungsangriff und leiten den Mittelangriff ein. Ueber ihre Stellung vergleiche man §. 86. Der Damenlaufer findet nicht selten auf *b* 2 einen guten Platz; in manchen Anfängen vermag er auch, wie §. 181 zeigt, auf *a* 5 mit Wirksamkeit die feindliche Rochade zu hindern. Der Königslaufer dagegen bildet auf *c* 4 oder *b* 3 den Hauptangriffshebel gegen den feindlichen König, man sehe §. 182. Deshalb wird nicht selten nach §. 172 die Opposition des feindlichen Damenlaufers erforderlich. Die Laufer eignen sich ferner im Eröffnungsangriff zur Sperrung der feindlichen Springer; die Lehre darüber sehe man in §. 174. Beide Laufer in ihrer Vereinigung sind endlich die wirksamste Waffe für den Rochadeangriff. Sie wirken aus der Ferne und müssen, falls sie belästigt werden, unter Festhaltung derselben Direction zurückgezogen werden. Im Endspiele sind die Laufer besonders geschickt, dem Streben feindlicher Bauern zum Avancement vorzubeugen. Ueber ihr Verhältniss zu den Springern in dieser Beziehung sehe man §. 92, 93. Bei Mehrzahl von einigen Bauern auf einer Seite bleibt die Partie nicht selten remis, wenn jede Partei nur einen Laufer und zwar von entgegengesetzter Farbe als der Gegner hat.

§. 190. Die Thätigkeit des Springers ist vorzüglich auf den Angriff berechnet. Er eignet sich besonders gut zu Doppelangriffen, z. B. gegen König und Dame, wie oben §. 94, oder gegen König und Thurm. Seine active Deckung angegriffener Figuren ist wenig zu empfehlen, da er sich Angriffen auf ihn selbst, nicht wie der Laufer unter Festhaltung derselben Direction entziehen kann. Seine passive Deckung des Königs aber gegen die feindliche Dame ist in §. 181 anerkennend hervorgehoben. Nachtheilig wirkt sein eigenthümlicher Gang auf die Geschwindigkeit in der Erreichung gewisser Felder und auf die Sicherheit seiner

Stellung an gewissen Punkten. In ersterer Beziehung bemerke man, dass ein Springer das dritte schräge Feld von seinem Standfelde aus nicht vor dem dritten Zuge angreifen, nicht vor dem vierten Zuge betreten kann, z. B. das Feld *e* 5 von *c* 3 aus. In der anderen Hinsicht wird ein Springer in der Ecke von dem Könige erobert, oder ein Springer am Rande, z. B. auf *a* 4, von einem feindlichen Laufer, z. B. auf *d* 4, festgehalten. Die besonders wichtige Verwendung der Springer in der Eröffnung lehren genugsam die vorhergehenden Kapitel. Er eignet sich am besten zur Aufopferung, um dem Angriffe Bahn zu brechen und vermag das eigenthümliche erstickte Matt (siehe §. 48) hervorzubringen. Seine Wirksamkeit im Endspiel übertrifft nicht selten den einzelnen Laufer (vergl. §. 92), dagegen sind zwei Laufer gewöhnlich stärker als zwei Springer. Die Opposition der Springer in der Eröffnung endlich ist in §. 172 genugsam erläutert.

Vierzehntes Kapitel.

Anwendung der Bauern.

§. 191. Die wichtigste Thätigkeit der Bauern für Eröffnung und Mitte der Partie besteht in der Einleitung der Angriffe; frühere Kapitel haben in dieser Beziehung die besondere Bedeutung der einzelnen Bauern speciell erwiesen. Man vergleiche hier §. 173 u. ff. Die Eroberung eines feindlichen Bauer bei jenen Angriffen ist im Falle gleicher Stellung gewöhnlich entscheidend. Der Werth des Bauern wächst, je mehr die Partie sich dem Ende neigt, er selbst aber zum Avancement Aussicht gewinnt. So können selbst zwei verbundene Bauern, welche die Mitte passirt haben, gegen einen einzelnen feindlichen Thurm den Sieg erringen. — Die eigenthümliche Gang- und Schlagweise des Bauern giebt endlich noch zu zwei allgemeinen Bemerkungen Ver-

anlassung. Häufig gewährt ein feindlicher Bauer vor dem Könige diesem die beste Deckung; man vergleiche §. 181. Greift ein Bauer zu gleicher Zeit zwei Officiere an, so erhält man die sogenannte Gabelstellung, welche bereits aus dem 17. Zuge der Partie in §. 59 bekannt ist.

§. 192. Nicht selten ist es vortheilhaft, einen leichten Officier gegen mehrere feindliche Bauern zu opfern, falls man dadurch freie und verbundene Bauern gewinnen kann. Freilich hängt der Vortheil dieses Verfahrens von der jedesmaligen Lage des Spieles ab; doch kennt die Theorie selbst einige besondere Anfänge (z. B. im giuco piano und Canningham-Gambit), in welchen jener Plan mit mehr oder weniger Erfolg sich durchführen lässt.

§. 193. Die Wichtigkeit der Freibauern, so wie die allgemeine Regel über Benutzung der Doppelbauern ist in §. 94 erörtert worden. In wiefern Doppelbauern auf der Lauferlinie besonders geschickt zur Vertheidigung gegen den Mittelangriff sich erweisen, haben wir in §. 179 gesehen. Oft wird auch ein Doppelbauer zur Stütze des Centrums und zur Bedingung eines kräftigen Rochadeangriffes, wie man aus §. 179 ebenfalls ersehen mag.

§. 194. Die Bedeutung der Mittelbauern für den Mittelangriff ist im 11. Kapitel dieses Buches ausführlich erörtert. Dort sind die Regeln über Bildung und Benutzung eines Centrums zu finden. Die Verwendung des *c*-Bauers zu diesem Zwecke ist ebenfalls genugsam hervorgehoben; man vergleiche hier besonders §. 175. Schwieriger ist die richtige Führung des wichtigen *f*-Bauers. Die correcte Bewegung desselben nach vorhergehender Entwickelung der Hauptfiguren ist in §. 173 gezeigt; seine Bedeutung für den Rochadeangriff aber in §. 184. Die Ermöglichung seiner Bewegung durch Entfernung des Königsspringers ersehe man aus §. 178. Die eigenthümlichen Vortheile und Nachtheile endlich in der einzügigen Bewegung dieses Bauers findet man in §. 173 und §. 179 erläutert.

§. 195. Die Bewegung der Flügelbauern kommt zunächst gegen die Sperrung der Officiere in Betracht; ihr Vortheil und Nachtheil in dieser Beziehung ist genugsam in

Digitized by Google

§. 174 erwogen. Besonders wichtig sind jene Bauern zur Einleitung des Rochadeangriffes; man vergleiche hier §. 183 und 184. Ihre einzügige Bewegung namentlich des *g*-Bauers zur Rochadedeckung ist selten zu empfehlen, wie z. B. §. 185 zeigt. Noch haben jene Bauern eine besondere Wichtigkeit für die Vertheidigung gegen gewisse Gambitangriffe. Beispiele davon wird die specielle Theorie der Eröffnungen vorführen. Schliesslich ist noch zu berücksichtigen, dass die einzügige Bewegung des Thurmbauers nicht selten zur nothwendigen Deckung des Königs erfordert wird, namentlich wenn letzterer durch ein Opfer, wie im Zweispringerspiel, herausgebracht ist.

Fünfzehntes Kapitel.

Werth der Figuren.

§. 196. Beim Werth der Steine kann man Spielwerth von Tauschwerth unterscheiden. Ersterer ist der eigenthümliche Werth eines Steines, welcher durch dessen Gangart und Stellung bedingt wird. Es giebt hier keinen besonderen Maassstab als allein die eigenthümliche Lage des Spieles. So kann nach Umständen ein Springer wirksamer als die Dame sein, ja ein Bauer grösseren Werth als letztere haben. Ersterer giebt das erstickte Matt, letzterer schlägt en passant; es kann Fälle geben, in denen diese Möglichkeiten, welche der Dame nicht zu Gebote stehen, entscheiden. Steht von Weiss der König auf *h*2, ein Springer auf *e*7, Bauern aber auf *h*3, *g*2 und *f*3 und von Schwarz der König auf *h*5, die Dame auf *h*4, ein Thurm auf *a*7, Bauern aber auf *h*6 und *g*5, so gewinnt Weiss durch *g*2—*g*4, während er, wenn die schwarze Dame ein Bauer wäre, verlieren müsste. In der Stellung des weissen Königs auf *f*6, zwei weisser Bauern auf *f*7 und *h*5, des schwarzen Königs auf *h*7 und eines schwarzen Bauers auf *h*6 kann Weiss bei *f*7—*f*8 nur gewinnen, wenn dieser Bauer zu einem leichten Officier,

z. B. zu einem Läufer, wird; würde er Dame oder Thurm, so wäre Schwarz Patt und das Spiel remis. Hier hat also ein leichter Officier grösseren Werth, als Dame oder Thurm.

§. 197. Der Tauschwerth dagegen ist der Vergleichswerth, welchen die einzelnen Figuren im Verhältniss zu einander und nach Maassgabe ihrer Wirksamkeit haben. Diese Wirksamkeit wird von der Gangweise und von der Fähigkeit zum Mattsetzen im Allgemeinen abhängig gemacht. Die Dame allein soll danach etwas stärker als Thurm und Laufer sein; zwar ist die Zahl der beherrschten Felder dieselbe, aber Thurm und Laufer brauchen stets zwei Züge, wo der Dame einer genügt. Zwei Thürmen gegenüber soll sie im Endspiel etwas im Nachtheil sein; ihre grosse Beweglichkeit gestattet aber auch hier in den meisten Fällen günstige Ausgleichung. Schwächer ist sie im Allgemeinen als drei leichte Officiere, obgleich bei einem gebotenen Tausche der Art auf die eigenthümliche Stellung vorzügliche Rücksicht zu nehmen ist. Nur bei völliger Sicherstellung des Königs und günstiger Entwickelung der Thürme ist die Hingabe der Dame gegen drei leichte Officiere zu empfehlen. Bei unentwickeltem und nicht festen Spiele hüte man sich aber vor dem Tausche.

§. 198. Läufer und Springer haben durchschnittlich gleichen Tauschwerth, doch hält man im Allgemeinen zwei Läufer für stärker als zwei Springer. Auch sind Läufer und Thurm besser als Springer und Thurm. Zwei Thürme ferner schätzt man drei leichten Officieren gleich und Thurm nebst zwei Bauern hält man für besser als zwei leichte Officiere. Was die Bauern endlich betrifft, so rechnet man drei Bauern einem leichten Officier gleich, doch sind drei verbundene oder freie Bauern nicht selten etwas mehr werth als Laufer oder Springer. Man hat auch wohl zur mathematischen Abschätzung einen Bauer der Mitte als Einheit angenommen und danach den Werth der Steine in Zahlen angegeben. So sollen die Thurmbauern um $^1/_3$ schwächer als die anderen sein, also gleich $^2/_3$, die leichten Officiere schätzt man dann je gleich 3; den Thurm aber gleich 5; die Dame endlich gleich 10. Könnte der König getauscht

werden, so würde er einen Werth von $4\frac{1}{2}$ haben. Solche Durchschnittswerthe haben natürlich für die Praxis gar keinen Sinn, sie können höchstens einen annähernden Maassstab für die Beurtheilung beim wirklichen Tausch in der Praxis abgeben. Für letztere haben eigentlich nur die vorher angegebenen relativen Werthbestimmungen wirklichen Nutzen.

Sechszehntes Kapitel.

Die Notation.

§. 199. Für die Bezeichnung der einzelnen Schachfelder zur Darstellung der Züge sind von jeher verschiedene Methoden in Anwendung gebracht. Die Theoretiker sowie die grosse Mehrzahl der Meister kommen aber darin gegenwärtig überein, dass unsere deutsche Methode durch Anwendung von Buchstaben und Zahlen die praktisch bequemste Notation ergiebt. Um den Leser hier selbst urtheilen zu lassen, wollen wir ihm in Kürze die wichtigsten bisher gebräuchlichen Notationen vorführen.

§. 200. Als nächstliegende Notation hat man früher fast allgemein die schwerfällige Umschreibung der Felder nach der ursprünglichen Aufstellung der Figuren angewandt. So nannte man die Reihe *e*1—*e*8 die Königsreihe, die Reihe *a*1—*a*8 dagegen die Reihe des Damenthurmes und das Feld *e*5 hiess das fünfte Feld des Königs, wie das Feld *a*8 das achte Feld des Damenthurmes. Der Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6 lautete daher 1. der Königsbauer geht zwei Schritt, der schwarze Königsbauer ebenfalls; 2. der Königsspringer geht auf das dritte Feld des Laufers, der Springer der Dame geht auf das dritte Feld ihres Laufers. Diese von Philidor adoptirte Notation hat sich noch in Frankreich und England erhalten.

§. 201. Nicht weniger nahe lag es ferner, sämmtliche Felder des Schachbrettes nach der Reihe der natürlichen

Zahlen von 1 bis 64 zu bezeichnen. Man fing dabei von *a* 8 an und endete von links nach rechts gehend auf *h* 1 mit 64. Sehr lange Zeit kostet es aber, diese unpraktische Methode genau einzuprägen. Der obige Anfang lautet hier: 1. Bauer auf 37, Bauer auf 29; 2. Spr. auf 46, Spr. auf 19. Nur von einzelnen unbedeutenderen Schriftstellern wurde diese Notation versucht.

§. 202. Eine dritte Methode kommt der unsrigen am nächsten, indem sie nur statt der Buchstaben ebenfalls Zahlen wählt. Diese Methode ist insofern mangelhaft, als sie die scharfe Unterscheidung zwischen den beiden Reihen nicht deutlich ausspricht und die beiden neben einandergestellten Ziffern leicht als zusammengehörige Zahl lesen lässt. Danach lautet der obige Anfang, wenn man also statt der Buchstaben die entsprechenden Zahlen einsetzt, folgendermassen: 1. 5 2—5 4, 5 7—5 5; 2. S 7 1—6 3, S 2 8 —3 6. Von Koch wurde diese Notation vorgeschlagen.

§. 203. Endlich hat man jede Figur durch einen bestimmten Buchstaben markirt, die Felder aber nach der zuletzt angegebenen Methode bezeichnet. Man giebt dann für jeden Zug nur das Zeichen der zu ziehenden Figur so wie ihr Zielfeld an. Der Damenthurm aber hat das Zeichen *A*, der Damenspringer *B*, der Damenlaufer *C*, die Dame *D*, der König *E*, der Königslaufer *F*, der Königsspringer *G*, der Königsthurm *H*, und die Bauern werden nach der Linie von *a*—*h* durch die betreffenden kleinen Buchstaben ausgezeichnet. Der benutzte Anfang lautet daher 1. *e* 54, *e* 55; 2. *G* 63, *B* 36. Diese Methode scheint zwar nicht unpraktisch, hat aber den Mangel, dass die zu ziehende Figur erst auf dem Brett gesucht werden muss, während bei unserer Methode die einfache Angabe von Standfeld und Zielfeld die Hand leicht und sicher zu dem betreffenden Zuge hinführt.

Fünfter Theil.

Lehre von den Eröffnungen.

Siebenzehntes Kapitel.

Einleitung.

§. 204. Die Grundbegriffe dieses auf das praktische Spiel so einflussreichen Theiles der Schachtheorie findet man im 21. Kapitel des ersten Buches im Allgemeinen dargestellt. Hier haben wir uns zunächst noch mit speciellen einleitenden Grundsätzen, welche für die ganze Theorie von Entscheidung sind, zu beschäftigen. Es entsteht zuerst die Frage nach der Eintheilung und Begrenzung der einzelnen Eröffnungsarten. Die Autoren haben hier nach Belieben verschiedene Anwendungen des Stoffes getroffen, indem sie theils nach Willkühr den oder jenen Anfang, welcher sich zunächst am natürlichsten darbot, ins Auge fassten, theils von einer besonderen Variante, die sie für das correcteste Spiel hielten, ausgingen. Die eigenthümliche Einrichtung des ganzen Spieles lässt nun gewiss eine von beiden Parteien so streng als möglich correct durchgeführte Partie denken, die man deshalb zur Normaleröffnung des Spieles erheben kann. Alle anderen Anfänge werden ihr gegenüber als mehr oder minder verwerfliche Abweichungen angesehen.

§. 205. Die Möglichkeit der Normaleröffnung lässt sich aus der völlig gleichen Ausrüstung beider Parteien leicht dahin bestimmen, dass in solchem Anfange die Entwickelung auf beiden Seiten nach §. 86 in gleich correcter und consequenter Folge vor sich geht. Die analytische Begründung dieses Satzes erfolgt aber zunächst aus einer tieferen Betrachtung des Verhältnisses zwischen Angriff und Vertheidigung im Anfange der Partie überhaupt.

§. 206. Man fasst im streng theoretischen Sinne nach §. 166 den Anziehenden als die Angriffspartei, den Nach-

ziehenden als die Vertheidigungspartei auf. Der Angriff aber besteht für die Eröffnung entweder in einzelnen Entwickelungszügen, und in diesem Falle nennen wir ihn den allgemeinen Angriff, oder in directen Attaken auf bestimmte Punkte des Gegners, d. i. der directe Angriff. Auf gleiche Weise theilt sich die Vertheidigung in allgemeine und directe. Gewöhnlich entspricht nun dem allgemeinen Angriff auch die allgemeine Vertheidigung. Doch lässt sich dies Verfahren nur so lange annehmen, als die Angriffszüge wirklich correcter Natur sind; denn gegen incorrecte Angriffe wird die Vertheidigung nicht selten als entscheidende Antwort den Gegenangriff aufnehmen. So lange aber die Bewegungen der Angriffspartei als richtig gelten, muss auch an dem eben gegebenen Grundsatze über das correspondirende Verhältniss von Angriff und Vertheidigung festgehalten werden.

§. 207. Fassen wir nun den in §. 86 gegebenen Grundsatz für den Eröffnungsangriff ins Auge, so tritt hier zunächst als correctester Angriff die Bewegung der Mittelbauern entgegen. Wir wählen zunächst den Königsbauer, welcher Dame und Königslaufer zugleich den Ausgang eröffnet und schon von vornherein einen directen Angriff versteckt in sich birgt. Da nach §. 181 der Königsangriff sich zuerst an den Punkt *f*7 knüpft, so gewährt der Königsbauer, welcher dem Laufer das Feld *c*4 öffnet, dadurch unstreitig eine Grundlage und Vorbereitung für jenen directen Angriff; er trägt somit die Natur eines directen Angriffsmomentes ebenfalls in sich. Die Vertheidigung hat deshalb nicht nur dem allgemeinen Angriffe, welcher in 1. *e*2—*e*4 liegt, sondern auch dem eben angedeuteten damit zusammenhängenden directen Angriffe zu entsprechen. Ersteres kann allein durch die Bewegung desselben Bauers, letzteres aber durch seine einzügige Bewegung erreicht werden. Denn durch diesen Zug, d. i. 1. *e*7—*e*6, wird die Bewegung des Damenbauers *d*7—*d*5 vorbereitet und dadurch der Laufer von der Diagonale *c*4—*f*7 und somit von dem directen Angriffe auf letzteren Punkt abgeschnitten. Daneben öffnet auch die einzügige Bewegung des Königsbauers sowohl

Digitized by Google

Dame wie Laufer freien Ausgang. Es gilt demnach der Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6, welcher innig dem Verhältnisse von Angriff und Vertheidigung in der Eröffnung entspricht, als der überhaupt correcteste Anfang oder als die Normaleröffnung des Spieles. Die analytische Fortsetzung dieses Anfanges wird zeigen, dass er die in §. 205 gegebenen für die Normaleröffnung erforderlichen Bedingungen vollkommen erfüllt.

§. 208. Sämmtliche andere Eröffnungen lassen sich nun zunächst in zwei grosse Klassen scheiden, je nachdem der Nachziehende oder der Anziehende von dem normalen Anfange abweicht. Im ersteren Falle ergeben sich die anormalen Vertheidigungseröffnungen, im anderen die anormalen Angriffseröffnungen. Unter jenen zeichnet sich besonders die sogenannte Königsbauereröffnung oder das début royal 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5 aus; ihm zunächst steht die sicilianische Partie 1. *e*2—*e*4 *c*7—*c*5; sodann andere unregelmässige, d. i. fehlerhafte Anfänge, z. B. 1. *e*2—*e*4 *d*7—*d*5, welche keiner speciellen Erörterung bedürfen (vgl. §. 63). Unter den anormalen Angriffseröffnungen sind von besonderer Wichtigkeit der Anzug des Damenbauers 1. *d*2—*d*4 und der Lauferbauern 1. *c*2—*c*4 oder 1. *f*2—*f*4.

Erster Abschnitt.

Die Normal-Eröffnung.

Achtzehntes Kapitel.

Die Normalpartie.

§. 209. Nach dem correcten Eröffnungsprincip, welches (s. §. 86) Bewegung der Mittelbauern und dann Entwickelung der Königsfiguren nebst der Rochade vorschreibt, kommt in der Normaleröffnung

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6

zunächst für beide Parteien die Bewegung des Damenbauer

2. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5

in Betracht. Es geschieht sodann

3. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5:

und in der jetzt gleichen Stellung beider Parteien kann nun nach obigem Grundsatze die Entwickelung der Königsfiguren durch

4. S*g*1—*f*3 S*g*8—*f*6
5. L*f*1—*d*3 L*f*8—*d*6
6. Rochirt Rochirt

erfolgen. Hierauf steht der mehr oder weniger gleichartigen Entwickelung der Damenfiguren, z. B. durch

7. L*c*1—*e*3 L*c*8—*e*6
8. S*b*1—*c*3 S*b*8—*c*6
9. D*d*1—*d*2 D*d*8—*d*7
10. Th*a*1—*e*1 Th*a*8—*e*8 u. s. w.

nichts mehr im Wege. Letztere konnte, wie gesagt, auf verschiedene Weise, z. B. auch durch 7. L*c*1—*e*3 L*c*8—*e*6; 8. *c*2—*c*3 S*b*8—*c*6; 9. S*b*1—*d*2 D*d*8—*e*7; 10. D*d*1—*c*2 Th*a*8—*e*8 vor sich gehen. Bei 7. *c*2—*c*4 könnte 7. *c*7—*c*5; 8. *c*4—*d*5: *c*5—*d*4: u. s. w. geschehen.

§. 210. Der allgemeine Charakter des ganzen eben vorgeführten Anfanges zeigt nicht nur von der einfachsten und leichtesten Möglichkeit der Vertheidigung, sondern zugleich von der vollkommensten Befriedigung der in obigem Grundsatze für die Eröffnung beider Parteien ausgesprochenen Bedingungen. Dadurch wird die in §. 207 gegebene Behauptung über den Charakter der Normaleröffnung durchaus begründet. Endlich ersieht man auch aus der Ausgleichung des Centrums, dessen Bildung in der Bewegung beider Mittelbauern der Eröffnungsgrundsatz (s. §. 86) zunächst vorschrieb, die einfachste und correcteste Durchführung der Vertheidigung, indem bei gleicher Berechtigung beider Parteien die Ansprüche sich gleichmässig auf einen einfachen Mittelbauer (*d*4 und *d*5) reduciren müssen, da bei der eigenthümlichen Schlagweise beiderseits doppelte Mittelbauern unmöglich Stand halten können.

§. 211. In letzterer Beziehung möchte indess manchem Spieler der dritte Zug der vorgeführten Partie zweifelhaft erscheinen, indem er vielleicht statt 3. *e*4—*d*5: das Verrücken des Königsbauers 3. *e*4—*e*5 vorziehen würde. Mit solchem fehlerhaften Zuge weicht aber der Angreifer sofort von dem Charakter der Normalpartie ab; seine Schwäche wird in dem nächsten Kapitel, welches von solchen Nebenvarianten der Normaleröffnung handelt, genau erkannt werden. Hier wollen wir noch auf einige Abweichungen innerhalb der Hauptvariante der Normaleröffnung selbst, oder der eigentlichen Normalpartie, welche durch die drei ersten Züge des §. 209 constituirt wird, näher eingehen.

§. 212. In dem normalen Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6; 2. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5; 3. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: pflegen nun manche Spieler mit dem Angriff 4. *c*2—*c*4 fortzufahren. Dergleichen Züge des Lauferbauern sind aber nach §. 173 vor genügender Entwickelung der Hauptfiguren nicht zu empfehlen; sie gelten als voreilige Attaken. Der Gegenangriff im vorliegenden Falle besteht in dem Schach des Laufers 4. L*f*8—*b*4†, worauf nach 5. S*b*1—*c*3 nun die gleiche Vertheidigung durch 5. *c*7—*c*5 wiederhergestellt werden kann. Bei 6. *c*4—*d*5: erfolgt dann 6. D*d*8—*d*5: 7. *a*2—*a*3 L*b*4—*a*5; 8. *b*2—*b*4 D*d*5—*e*6†; 9. S*c*3—*e*2 *c*5—*b*4: 10. L*c*1—*d*2 D*e*6—*d*6; 11. D*d*1—*a*4† S*b*8—*c*6; 12. T*a*1—*b*1 L*c*8—*d*7; 13. *a*3—*b*4: L*a*5—*b*6; und der Nachziehende erobert bei guter Position den feindlichen Damenbauer. Geschähe aber sofort 6. *a*2—*a*3 so wäre die Folge 6. L*b*4—*c*3†; 7. *b*2—*c*3: S*g*8—*e*7; 8. *c*4—*d*5: D*d*8—*d*5: 9. S*g*1—*f*3 *c*5—*d*4: 10. *c*3—*d*4: L*c*8—*g*4; 11. L*f*1—*e*2 S*b*8—*c*6; 12. L*c*1—*b*2 L*g*4—*f*3: 13. L*e*2—*f*3: D*d*5—*a*5† 14. D*d*1—*d*2 D*a*5—*d*2: 15. K*e*1—*d*2: Rochirt auf *c*8 etc. zu Gunsten der Vertheidigung.

Wenn jedoch nach 4. *c*2—*c*4 das Lauferschach 4. L*f*8—*b*4† durch 5. L*c*1—*d*2 gedeckt wird, so möchte die Fortsetzung 5. D*d*8—*e*7† 6. D*d*1—*e*2 L*c*8—*e*6; 7. *c*4—*d*5: L*b*4—*d*2†, 8. S*b*1—*d*2: L*e*6—*d*5; 9. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 10. D*e*2—*e*3 L*d*5—*f*3: 11. S*d*2—*f*3:

Rochirt; 12. T*a*1—*d*1 D*e*7—*b*4† 13. D*e*3—*d*2 S*c*6—*d*4: 17. S*f*3—*d*4: T*d*8—*d*4: oder 17. D*d*2—*b*4: S*d*4—*c*2† u. s. w. den Nachziehenden günstig stellen.

§. 213. Noch weniger rathsam wäre nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6; 2. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5; 3. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: 4. S*g*1—*f*3 jetzt für die Vertheidigung der Zug 4. c7—*c*5. Es folgt 5. L*f*1—*b*5† S*b*8—*c*6; 6. *c*2—c4 *a*7—*a*6; 7. L*b*5—c6: *b*7—*c*6: 8. *c*4—*d*5: *c*6—*d*5: 9. S*b*1—c3 Lc8—*e*6; 10. Lc1—*e*3 und der Anziehende wird einen starken Angriff gewinnen.

Folgt aber auf 4. S*g*1—*f*3 etwa 4. Lc8—*g*4 so wäre zunächst 5. L*f*1—*e*2 die beste Fortsetzung.

Neunzehntes Kapitel.

Nebenvarianten der Normaleröffnung.

§. 214. Die Nebenvarianten der Normaleröffnung entstehen durch Abweichungen innerhalb der ersten drei Züge, welche die eigentliche Normalpartie oder die Hauptvariante der Normaleröffnung bedingen. Der Anziehende kann im dritten Zuge durch 3. *e*4—*e*5, beide Parteien aber können im zweiten Zuge von der Bewegung des Damenbauers abweichen.

§. 215. Die Schwäche des Zuges 3. *e*4—*e*5 im Anfange 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6; 2. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5 beruht auf dem schon in §. 173 gerügten Fehler übereilter Bauernführung. Das weisse Spiel wird hier, noch ehe die Stellung durch Entwickelung der Hauptfiguren genügenden Halt gewonnen hat, durch frühzeitiges Vorrücken des Königsbauers zu sehr geöffnet; bald muss, um letzteren zu halten, *f*2—*f*4 erfolgen und die Position wird dann weit aufgerissen, der König aber blosgestellt. Der analytische Beweis liegt in der Fortsetzung 3. *e*4—*e*5 *c*7—*c*5; 4. *c*2—*c*3 S*b*8—*c*6; 5. *f*2—*f*4 D*d*8—*b*6; 6. S*g*1—*f*3 Lc8—*d*7; 7. L*f*1—*e*2 S*g*8—*h*6; 8. Rochirt *c*5—*d*4: 9. *c*3—*d*4: S*c*6

Digitized by Google

—*d*4: 10. S*f*3—*d*4: S*h*6—*f*5 u. s. w. zu Gunsten des Schwarzen; auf 8. *b*2—*b*3 aber würde 8. *c*5—*d*4: 9. *c*3 —*d*4: L*f*8—*b*4† ein gleiches Resultat erzielen. Unterbleibt endlich *f*2—*f*4 so könnte 5. S*g*1—*f*3 D*d*8—*b*6 6. L*f*1—*d*3 geschehen, um, wenn Schwarz sich jetzt auf 6. *c*5—*d*4: 7. *c*3—*d*4: S*c*6—*d*4: 8. S*f*3—*d*4: D*b*6 —*d*4: einlässt, durch 9. L*d*3—*b*5† die Dame zu gewinnen. Schwarz zieht deshalb vor, mit 6. L*c*8—*d*7 zu antworten und wird nach 7. L*d*3— *c*2 T*a*8—*c*8; 8. Rochirt *f*7—*f*6; 9. *b*2—*b*3 *c*5—*d*4: 10. *c*3—*d*4: *f*6—*e*5: 11. *d*4—*e*5: L*f*8—*c*5 u. s. w. sich besser stellen.

§. 216. Abweichungen im zweiten Zuge der in §. 209 gegebenen Normalpartie verletzen zunächst direct das allgemeine Eröffnungsprincip und sind deshalb an und für sich nicht zu empfehlen. Der Laufer 2. *f*1—*c*4 würde nach 2. *d*7—*d*5; 3. 3. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: zurückgedrängt werden und daher Tempoverlust mit sich führen. Besonders mangelhaft sind aber Züge, wie 2. *f*2—*f*4, welche nach §. 173 besonderen Tadel verdienen. Es kann 2. *f*2—*f*4 *d*7—*d*5; 3. *e*4—*e*5 *c*7—*c*5; 4. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 5. *c*2—*c*3 *f*7—*f*6 erfolgen, und Schwarz wird sich hier meist günstig stellen. Weniger schädlich als 2. *f*2—*f*4 wäre 2. *c*2—*c*4. Darauf kann 2. *c*7—*c*5 geschehen, zöge aber der Nachziehende auf 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*6; 2. *d*2—*d*4 etwa 2. *c*7—*c*5, so würde 3. *d*4—*d*5 mit Positionsvortheil für Weiss erfolgen.

———————

Zweiter Abschnitt.

Die Königsbauer-Eröffnung.

Zwanzigstes Kapitel.

Einleitung.

§. 217. Die Königsbauereröffnung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5 ist zwar nicht vollkommen correct, da sie weder dem Streben des feindlichen Königsangriffs auf *f*7 direct entgegenwirkt, noch überhaupt den Anforderungen beider Parteien auf gleichartige correcte Entwickelung genügt, vielmehr durch den Punkt *e*5 nur zu directen Angriffen Veranlassung giebt; sie bietet aber gerade wegen dieser eigenthümlichen Schwächen, welche bei Weitem noch nicht entscheidenden Nachtheil, sondern nur eine mehr oder weniger schwierige Vertheidigung zur Folge haben, besondere Gelegenheit zur Erörterung aller nur möglichen Angriffscombinationen des Spieles und gilt daher als besonderes Bildungsmittel für das Studium wie als ergiebigste Quelle für interessante praktische Spiele.

§. 218. Nach §. 206 kann der Angriff in der Eröffnung zunächst doppelter Natur, d. h. allgemein oder direct sein. Durch Verbindung beider Angriffsarten gewinnt man ein drittes Verfahren, welches wir den gemischten Angriff nennen wollen. Der allgemeine Angriff erfordert nun auch in der Königsbauereröffnung wie überall zuerst die ungestörte Entwickelung der Königsfiguren nebst der Rochade. Der directe Angriff dagegen verfolgt allein den Zweck der Eroberung des Bauers *e*5. Der gemischte Angriff endlich wird durch eine innige Vereinigung von allgemeinen und directen Angriffszügen constituirt. Letztere betreffen zwar ebenfalls den Punkt *e*5 doch ohne alleinigen Zweck ihn durchaus zu erobern. Es kommt hier nur auf Eröffnung des Punktes *e*5 für die Fortbewegung des eigenen Königsbauer an, damit hierdurch Terraingewinn vorbereitet und so zugleich dem Character des ferneren allgemeinen Angriffes

Genüge geleistet werde. Dieser Zweck wird nun durch den Angriff der Nachbarbauern *d*2 und *f*2, welche auf ihre vierten Felder vorrücken, eingeleitet, und da letztere Züge nach §. 98 des ersten Buches als Gambitzüge gelten, so lässt sich der Character des dritten zusammengesetzten Angriffes auf den Gambitangriff zurückführen. Man erhält sonach als die drei wichtigsten Angriffssysteme den allgemeinen Angriff, den directen Angriff und die Gambitsysteme.

§. 219. Zu diesen drei Grundformen des Angriffes kommt aber endlich noch die Möglichkeit, durch Verbindung der wichtigeren Züge aus den einzelnen Systemen wieder neue Spielweisen zu erzeugen. Wir fassen sie unter dem gemeinsamen Namen der gemischten Systeme zusammen. Für die systematische Behandlung lassen sich deshalb die mannigfaltigen Fortsetzungen der klassischen Eröffnung zunächst unter drei grosse Classen bringen. Davon enthält die erste die einfachen Combinationen der reinen Angriffssysteme, d. h. des allgemeinen und des directen Angriffes, die andere begreift die reinen Gambitsysteme, die letzte endlich umfasst die gemischten Systeme.

Erste Abtheilung.

Die einfachen Angriffssysteme.

I. Der allgemeine Angriff.

Einundzwanzigstes Kapitel.

Die Hauptvariante.

§. 220. Die Hauptvariante des allgemeinen Angriffes wird nach §. 86 und §. 206 zunächst durch die consequente Entwickelung der Königsfiguren bedingt:

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6
3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5
4. Rochirt *d*7—*d*6.

Hierauf folgt die Entwickelung der Damenseite, welche auf verschiedene Weise vor sich gehen kann, z. B. durch 5. *d*2—*d*3 S*g*8—*f*6; 6. L*c*1—*g*5 Rochirt; 7. S*b*1—*d*2 L*c*8—*e*6 u. s. w.

§. 221. Besonders wichtig wird aber für die Fortsetzung des vorgelegten Anfanges die Einleitung des Mittelangriffes durch

5. *c*2—*c*3 S*g*8—*f*6
6. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:
7. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6
8. S*b*1—*c*3.

Hier entsteht nun die Frage nach bester Fortführung der Vertheidigung. Erfolgt z. B. die Rochade, so kann nun 9. L*c*4—*b*5 L*c*8—*d*7; 10. L*b*5—*c*6: L*d*7—*c*6: 11. D*d*1—*d*3 T*f*8—*e*8; 12. T*f*1—*e*1 *h*7—*h*6; 13. L*c*1—*f*4 D*d*8—*e*7; 14. S*f*3—*d*2 die Fortsetzung sein, und Weiss wird den Vortheil der geschlossenen Mittelbauern erhalten.

§. 222. Es erscheint deshalb vielleicht für Schwarz günstiger, in der obigen Eröffnung mit

8. . . . . L*c*8—*g*4

fortzufahren. Indess nach

9. L*c*1—*e*3 L*g*4—*f*3:

kann nun Weiss durch

10. *g*2—*f*3:

das Centrum nicht nur entscheidend verstärken, sondern auch nach Sicherstellung des Königs in der Ecke die offene *g*-Linie zu directen Angriffen auf die feindliche Königsseite passend verwenden. Eine interessante Durchführung dieser Angriffe zeigt die dritte Tournirpartie zwischen Anderssen und Staunton.

§. 223. Schwach wäre aber durch 8. S*f*6—*e*4: sofort das Centrum sprengen zu wollen. Es geschieht 9. S*c*3—*e*4: *d*6—*d*5; 10. L*c*4—*d*5: D*d*8—*d*5: 11. S*e*4—*c*3

D*d*5—*d*8; 12. T*f*1—*e*1† S*c*6—*e*7; 13. L*c*1—*g*5 *f*7—*f*6; 14. S*f*3—*e*5 *f*6—*g*5: (Bei *f*6—*e*5: folgt 15. T*e*1—*e*5:) 15. D*d*1—*h*5† *g*7—*g*6 16. S*e*5—*g*6: und steht besser. Die Rückzüge der Dame 11. D*d*5—*h*5 und 11. D*d*5—*d*6 wären noch mangelhafter gewesen; im ersteren Falle konnte nach 12. T*f*1—*e*1† S*c*6—*e*7; 12. L*c*1—*g*5 *f*7—*f*6 nun 14. S*c*3—*d*5 folgen, im anderen aber 14. S*c*3—*e*4 nebst S*e*4—*f*6 u. s. w. geschesen.

§. 224. Abweichungen innerhalb der vorgelegten Hauptvariante bilden gewisse Nebenvarianten des allgemeinen Angriffs und werden im nächsten Kapitel speciell erörtert. Hier haben wir nur noch einen letzten Blick auf die Vertheidigung gegen Einleitung eines Mittelangriffs, welcher in der durch die vier ersten Züge constituirten Hauptvariante mit 5. *c*2—*c*3 vorbereitet wurde, zu werfen. Die Entgegnung 5. S*g*8—*f*6 bildet zunächst die correcteste Vertheidigung gegen jenen Angriff: besonders wenn *d*7—*d*5 später nachfolgen kann. Ausserdem käme gegen 5. *c*2—*c*3 noch die zuweilen beliebte Antwort 5. D*d*8—*e*7 in Betracht; sie ist indess im gegenwärtigen Anfange bei richtiger Fortsetzung kaum zu empfehlen. Letztere besteht aber in den Zügen 6. *d*2—*d*4, L*c*5—*b*6; 7. *a*2—*a*4, *a*7—*a*5; 8. S*b*1—*a*3, S*g*8—*f*6; 9. T*f*1—*e*1, Rochirt nach *g*8; 10. *h*2—*h*3, *h*7—*h*6; 11. S*a*3—*c*2, L*c*8—*d*7; 12. *b*2—*b*3, T*f*8—*e*8; 13. L*c*1—*a*3, D*e*7—*d*8; 14. D*d*1—*d*3 und Weiss steht besser entwickelt. Nicht gut wäre es hier für Schwarz gewesen, im sechsten Zuge die Mittelbauern zu tauschen, da nach 6. *e*5—*d*4: 7. *c*3—*d*4: nebst 8. S*b*1—*c*3 Weiss zu elegantem Angriffsspiel das Centrum dauernd erhalten könnte.

Zweiundzwanzigstes Kapitel.

Nebenvarianten.

§. 225. Die Entwicklung des in §. 220 vorgelegten Anfanges könnte auch auf folgende Weise 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;

2. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 3. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 4. Rochirt u. s. w. vor sich gehen; allein hier lässt Weiss nicht nur den gleich im zweiten Zuge möglichen Angriff auf *e*5 ausser Acht, sondern Schwarz könnte auch durch die Antwort 2. S*g*8—*f*6 ihn zur eigenen Vertheidigung des Punktes *e*4 nöthigen. Diese Zugfolge ist daher für die correcte Herstellung der Combination des allgemeinen Angriffs nicht zu empfehlen.

§. 226. Auf der anderen Seite könnte der Nachziehende auf verschiedene Weise von der Hauptvariante abweichen und zwar zunächst im zweiten Zuge. Wir machen hier besonders nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 auf die von Philidor empfohlene Deckung 2. *d*7—*d*6 und auf den von Petroff angerathenen Gegenangriff 2. S*g*8—*f*6 aufmerksam. Im ersteren Falle kann 3. L*f*1—*c*4 folgen und Weiss wird stets das bequemere Spiel erhalten, da der Königslaufer von Schwarz lange Zeit eingeschlossen bleibt. Bei 3. L*c*8—*e*6 giebt die Fortsetzung 4. L*c*4—*e*6: *f*7—*e*6: 5. *c*2—*c*3 S*b*8—*c*6; 6. *d*2—*d*4 dem Schwarzen eine unbequeme Stellung; bei 3. L*c*8—*g*4 folgt wegen 4. *c*2—*c*3 L*g*4—*f*3: 5. D*d*1—*f*3: S*g*8—*f*6; 6. *d*2—*d*4 L*f*8—*e*7, ein gleiches Resultat; endlich bei dem oft empfohlenen Zuge 3. *c*7—*c*6 stellt sich Weiss besser durch 4. *d*2—*d*4 *d*6—*d*5; 5. *e*4—*d*5: *e*5—*e*4; 6. S*f*3—*e*5 *c*6—*d*5: 7. L*c*4—*b*5† L*c*8—*d*7; (auf S*b*8—*d*7 geschieht 8. S*b*1—*c*3) 8. D*d*1—*h*5 *g*7—*g*6; 9. S*e*5—*g*6: *f*7—*g*6: 10. D*h*5—*e*5† K*e*8—*f*7; 11. D*e*5—*d*5: K*f*7—*g*7; 12. D*d*5—*b*7:, wodurch entweder noch ein Bauer, oder der Thurm gegen den Läufer *b*5 gewonnen wird. Philidor empfahl nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 *d*7—*d*6 den Angriff 3. *d*2—*d*4 und liess dann den Schwarzen durch *f*7—*f*5; 4. *d*4—*e*5: *f*5—*e*4: 5. S*f*3—*g*5 *d*6—*d*5; 6. *e*5—*e*6 S*g*8—*h*6; 7. *f*2—*f*4 u. s. w. sich ziemlich günstig stellen. Hier scheint indess der Zug 7. *f*2—*f*3, welcher das feindliche Centrum löst, von Entscheidung zu sein und wir können auch deshalb die Vertheidigung keineswegs empfehlen.

§. 227. Die Vertheidigung von Petroff 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*g*8—*f*6 zeigt die Schwäche der

Digitized by Google

Königsbauereröffnung gegenüber der Normalpartie. Denn während in letzterer der Nachziehende leicht und sicher eine gleichartige Entwickelung gewinnt, scheitert dieser Versuch bei der eben angedeuteten Variante an der Fortsetzung 3. S*f*3—*e*5: S*f*6—*e*4: 4. D*d*1—*e*2 D*d*8—*e*7 (geht der schwarze Springer von *e*4 fort, so giebt der weisse auf *c*6 Schach) 5. D*e*2—*e*4: *d*7—*d*6; 6. *d*2—*d*4 *f*7—*f*6; 7. *f*2—*f*4 S*b*8—*d*7; 8. S*b*1—*c*3 und Weiss stellt sich besser. Geschieht aber 3. S*f*3—*e*5: *d*7—*d*6, so gewinnt Weiss nach 4. S*e*5—*f*3 S*f*6—*e*4: 5. *d*2—*d*4 (besser als *d*2—*d*3) *d*6—*d*5; 6. L*f*1—*d*3 L*f*8—*d*6; 7. Rochirt, Rochirt; 8. *c*2—*c*4 S*e*4—*f*6 (bester Zug) mehrere Tempi und hat bei fast ähnlicher Entwickelung noch einen Zug vor der Position in der Normalpartie voraus.

§. 228. Unter den Abweichungen des Nachziehenden im dritten Zuge der Hauptvariante sind besonders die Momente 3. S*g*8—*f*6 und 3. *f*7—*f*5 hervorzuheben.

Im ersteren Falle erhält man die Variante des Zweispringerspiels im Nachzuge, welches den Angriff 4. S*f*3—*g*5 gestattet. Die beste Fortsetzung nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6; 4. S*f*3—*g*5 scheint hier 4. *d*7—*d*5; 5. *e*4—*d*5: S*c*6—*a*5; 6. L*c*4—*b*5† *c*7—*c*6: 7. *d*5—*c*6: *b*7—*c*6: 8. L*b*5—*e*2 und Weiss wird den gewonnenen Bauer bei allmähliger Entwickelung behalten. Deckt statt *c*7—*c*6 der Laufer also 6. L*c*4—*b*5† L*c*8—*d*7, so kann Weiss durch 7. D*d*1—*e*2, L*f*8—*d*6 8. Rochirt, Rochirt; 9. L*b*5—*d*7: D*d*8—*d*7: 10. *c*2—*c*4 seinen Bauer sicher stellen. Nicht zu empfehlen wäre aber für Schwarz die Spielart 4. S*f*3—*g*5 *d*7—*d*5; 5. *e*4—*d*5: S*f*6—*d*5:, weil nun Weiss das Opfer 6. S*g*5—*f*7: K*e*8—*f*7: 7. D*d*1—*f*3 K*f*7—*e*6; 8. S*b*1—*c*3 S*c*6—*e*7; 9. *d*2—*d*4 *h*7—*h*6; 10. Rochirt *c*7—*c*6: 11. T*f*1—*e*1 u. s. w. wagen kann, wobei er einen starken Angriff sich dauernd erhält.

Für den anderen Fall, d. i. 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*5 verweisen wir zunächst auf die allgemeine Bemerkung in §. 173, nach welcher alle frühzeitigen Lauferbauerzüge, namentlich als

Gambit in der Rückhand tadelnswerth sind. Es kann zunächst 4. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6 geschehen, und Schwarz verliert bei 5. *d*4—*e*5: S*c*6—*e*5: 6. S*f*3—*e*5: *d*6—*e*5: 7. D*d*1—*d*8: die Möglichkeit der Rochade. Auch im zweiten Zuge nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 würde bei *f*7—*f*5 sich Weiss nun durch 3. S*f*3—*e*5: günstiger stellen; hier könnte auch 3. L*f*1—*c*4 erfolgen und das Spiel stets zu Gunsten der solide entwickelten weissen Partei wenden.

§. 229. Endlich ist noch eine Abweichung im vierten Zuge der erörterten Hauptvariante zu erwähnen. Schwarz könnte nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5; 4. Rochirt, statt des correcten Damenbauer sofort den Springer 4. S*g*8—*f*6 ziehen. Der Anziehende könnte zwar hierauf durch 5. *d*2—*d*3 Rochirt; 6. L*c*1—*g*5 u. s. w. dem allgemeinen Angriffe treu bleiben; indess ständen ihm auch in diesem Falle andere kräftigere Angriffszüge, wie 4. *d*2—*d*4 zu Gebote, deren Erörterung vorzüglich in der Abtheilung der gemischten Systeme ihre Stelle finden wird.

II. Der directe Angriff.

Dreiundzwanzigstes Kapitel.

Analysis.

§. 230. Der directe Angriff verfolgt die Eroberung des Bauers *e*5. Die Hauptvariante wird hier durch den sogenannten Ruy-Lopez-Angriff dargestellt:

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6;
3. L*f*1—*b*5.

Damit bedrohet Weiss die Deckung des Königsbauers und sonach indirect abermals den Punkt *e*5; indess erscheint dieser frühe Angriff an sich nicht bedeutend und

Schwarz könnte sofort zum Gegenangriff und zur eigenen besten Entwickelung

3. . . . . S*g*8—*f*6

antworten. Weiss kann dann seinen Königsbauer zunächst durch

4. D*d*1—*e*2

sicher stellen, worauf

4. . . . . *a*7—*a*6;
5. L*b*5—*a*4 *b*7—*b*5;
6. L*a*4—*b*3 L*f*8—*c*5;
7. Rochirt Rochirt;
8. *a*2—*a*4 T*a*8—*b*8;
9. *a*4—*b*5: *a*6—*b*5:
10. S*b*1—*c*3 *b*5—*b*4
11. S*c*3—*d*5 *d*7—*d*6

die Stellungen mehr oder weniger ausgleicht.

§. 231. Bei Abweichungen des Nachziehenden kann man aber besonders die Stärke des directen Angriffes erkennen. Geht z. B. im dritten Zuge statt des Königsspringers der Laufer 3. L*f*8—*c*5, so würde hier Weiss einen mächtigen Mittelangriff erlangen: 4. *c*2—*c*3 S*g*8—*e*7; 5. Rochirt, Rochirt; 6. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 7. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6; 8. *d*4—*d*5 S*c*6—*b*8; 9. *d*5—*d*6 *c*7—*d*6: 10. D*d*1—*d*6: L*b*6—*c*7: 11. D*d*6—*a*3 und das schwarze Spiel leidet an grosser Schwäche wegen des vereinzelten Bauers *d*7, welchem sich später der weisse Thurm gegenüber stellen wird. Bei 4. *d*7—*d*6 hätte 5. Rochirt S*g*8—*f*6; 6. *d*2—*d*4 nebst *d*4—*d*5 einen Officier erobert.

§. 232. Auch für den Angriff finden sich in der vorgelegten Hauptvariante einige Abweichungen. So könnte nach 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*b*5 S*g*8—*f*6 zunächst die Rochade erfolgen. Geschieht dann 4. S*f*6—*e*4: so möchte sich Weiss durch 5. T*f*1—*e*1 S*e*4—*f*6; 6. *d*2—*d*4 *e*5—*e*4; 7. *d*4—*d*5 S*c*6—*b*8 (auf S*c*6—*e*7 folgt *d*5—*d*6 oder S*f*3—*g*5) 8. S*b*1—*c*3 *c*7—*c*6; 9. S*c*3—*e*4: S*f*6—*e*4: 10. T*e*1—*e*4: L*f*8—*e*7; 11. *d*5—*d*6 besser stellen. Auch ist bei 4. Rochirt S*f*6—*e*4: der unmittelbare Angriff 5. *d*2—*d*4 ziemlich

kräftig, indem bei 5. S*c*6—*d*4: 6. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4: 7. T*f*1—*e*1 *f*7—*f*5; 8. T*e*1—*e*4† *f*5—*e*4: 9. D*d*1—*h*5† *g*7—*g*6; 10. D*h*5—*e*5†, D*d*8—*e*7; 11. D*e*5—*h*8: der Anziehende günstiger stehen dürfte.

§. 233. Die zuletzt gegebene Variante:

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6;
3. L*f*1—*b*5 S*g*8—*f*6;
4. Rochirt S*f*6—*e*4:
5. *d*2—*d*4

erscheint deshalb so kräftig, dass sie vielleicht an Stärke der in §. 230 gegebenen Hauptvariante wenigstens gleichkommt; sie trägt den Typus eines gemischten Angriffsystemes, indem sie mit dem directen Angriff L*f*1—*b*5 den Gambitangriff *d*2—*d*4 vereinigt. Ihre specielle Behandlung gehört daher in die dritte Abtheilung unter die gemischten Systeme. Eben dahin ist auch die Variante: 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6: 3. L*f*1—*b*5 S*g*8—*f*6; 4. *d*2—*d*4 zu verweisen.

Zweite Abtheilung.

Die Gambitsysteme.

Vierundzwanzigstes Kapitel.

Allgemeine Grundsätze.

§. 234. Die Gambitsysteme werden, wie aus früheren Erörterungen bekannt ist, in der Königsbauereröffnung durch die Züge der Nachbarbauern d2—*d*4 und *f*2—*f*4 characterisirt. Letztere Züge, die wir deshalb Charactermomente nennen, vertreten den directen Angriff gegen den Punkt *e*5. Ihnen gesellt sich als Moment des allgemeinen Angriffs der Läuferzug *f*1—*c*4 zu; dadurch wird die gemischte Natur

des Gambitangriffes bedingt. Wir nennen diesen Lauferzug Grundmoment, da er durch den gleichzeitigen Angriff auf den Punkt *f* 7 den Königsangriff vertritt und somit dauernd an die Grundidee des Spieles erinnert. Ein drittes Moment muss endlich noch zur Ausführung des Gambits als Hülfsmoment herangezogen werden, indem es einmal das Charactermoment bei dem Angriff auf den Punkt *e* 5 direct oder indirect unterstützt und indem es durch die Entwickelung einer Figur dem allgemeinen Angriff wiederholt Genüge leistet. Durch jene drei Züge, das Charactermoment, Grundmoment, Hülfsmoment wird das erste Stadium des Gambitangriffes vollständig abgeschlossen.

§. 235. Das zweite Stadium des Gambitangriffes knüpft zunächst an die correcten Vertheidigungsvarianten des ersten an. Letztere enthalten sämmtliche Spielarten des angenommenen Gambits, d. h. diejenigen, in welchen der Nachziehende die Angriffe der Gambitbauern gegen den Punkt *e* 5 durch Wegnahme derselben mit dem eigenen Königsbauer abschlägt, denn hierin allein kann die regelmässige Vertheidigung, welche dem directen Angriffe der Charactermomente entspricht, gefunden werden. Nach diesem Verfahren bieten sich nun dem Nachziehenden zwei normale Fortsetzungen, indem er entweder seinen auf *d* 4 oder *f* 4 geschobenen Königsbauer in consequenter directer Weise zu vertheidigen sucht, oder indem er den Bauer aufgebend nun seinerseits zu einem gleichen Gambitverfahren sich entschliesst. Die consequente Fortsetzung des Gambitangriffes knüpft sich hauptsächlich an jenes erste Verfahren des Nachziehenden, welches eine fortgesetzte directe Vertheidigung des Königbauers oder überhaupt des Vortheiles von einem Bauer mehr zum Zwecke hat. Letzterer wird nun mit dem Ausdruck Gambitbauer bezeichnet, und der Gambitgeber kann entweder den Angriff darauf allein richten, oder ganz abgesehen davon bloss in der allgemeinen Entwickelung fortwährend den gemeinen Angriff ins Auge fassen. Endlich giebt es noch eine gemischte Angriffsweise, welche beide Zwecke so gut als möglich zu gleicher Zeit verfolgt.

§. 236. Der Character der drei Angriffsarten im zwei-

ten Stadium des Gambitangriffes lässt sich kurz in folgenden Zügen andeuten. Der gemeine Angriff gewinnt den Gambitbauer selten zurück, nöthigt aber den Gegner zu lange andauernder Vertheidigung und die freizumachende Gambitlinie bildet hier die Hauptbasis der Angriffscombinationen. Der directe Angriff auf den Gambitbauer gewinnt letzteren gewöhnlich zurück, gleicht aber die Positionen schnell aus. Der gemischte Angriff endlich gewinnt entweder schliesslich den Bauer mit Verlust des Angriffs zurück oder führt bei Aufgabe des Bauers zu einer bequemen Angriffscombination.

§. 237. Die Gambitcombinationen werden sonach die mannichfachsten Schattirungen in Angriff und Vertheidigung darbieten, und ihr genaueres Studium kann dem Schachspieler, als tüchtiges formelles Bildungsmittel für Kenntniss und Behandlung aller nur möglichen Combinationen des Spieles überhaupt, nur empfohlen werden. Darin aber liegt wieder der grosse Werth der klassischen Königsbauereröffnung, welche die Möglichkeit solcher mehr oder weniger künstlichen Angriffe gestattet, wenn auch ihre einfacheren Varianten der reinen Angriffssysteme zuweilen grössere Gediegenheit und Sicherheit der Combination versprechen.

---

1. Das Mittelgambit.

Fünfundzwanzigstes Kapitel.

Einleitung.

§. 238. Das Charactermoment im Mittelgambit ist *d* 2 — *d* 4. Das Hülfsmoment besteht im Zuge des Springers *g* 1 — *f* 3, welcher einmal den Angriff auf den Punkt *e* 5 direct unterstützt und sodann später nach dem Zuge *e* 5 — *d* 4: zugleich den feindlichen Königsbauer auf dem Felde *d* 4 wiederholt bedroht. Das Hülfsmoment hat wegen dieser günstigen Eigenschaften einen besonderen Werth für das Mittelgambit und geht deshalb auch bei Constituirung der stärksten

Bedingungsvarianten dieses Gambits in der Reihenfolge dem Charactermomente voran. Das Grundmoment kann darauf sogleich oder erst nach dem Charactermoment erfolgen.

§. 239. Die correcte Bedingungsvariante des Mittelgambits wird daher zunächst durch den Anfang 1. *e* 2 — *e* 4, *e* 7 — *e* 5; 2. S *g* 1 — *f* 3 oder durch die sogenannte Springerpartie gegeben. Die incorrecten Bedingungsvarianten entstehen theils durch unmittelbare Anwendung der übrigen Bedingungsmomente, theils durch noch andere frühzeitige Angriffe, welche zum Mittelgambit gehören. Man sehe darüber das neunundzwanzigste Kapitel.

§. 240. Die regelmässigen Fortsetzungen der correcten Bedingungsvariante 1. *e* 2 — *e* 4 *e* 7 — *e* 5; 2 S *g* 1 — *f* 3 S *b* 8 — *c* 6, werden nun durch Anwendung der beiden übrigen Momente des ersten Stadium gebildet. Die Hauptvariante oder das complette Mittelgambit erfordert streng ihre unmittelbare Vereinigung, wenn auch auf die Reihenfolge der beiden Momente in diesem Falle nichts Besonderes ankommt. Je nachdem aber bei zuerst folgendem Charactermoment oder Grundmoment später noch eigenthümliche Zwischenvarianten möglich werden, sind hier noch ausserdem besonders zu betrachten die beiden Grundvarianten des schottischen Gambits und der italienischen Partie, deren eine durch das Charactermoment 3. *d* 2 — *d* 4, die andere durch das Grundmoment 3. L *f* 1 — *c* 4 constituirt wird. Die vorgeführten drei Varianten bilden die regelmässigen Combinationen des Mittelgambits.

§. 241. Die unregelmässigen Combinationen des Mittelgambits entstehen im dritten Zuge durch vorzeitige Anwendung gewisser zum Mittelgambit gehöriger Züge und werden nebst den im zweiten Zuge incorrecten Bedingungsvarianten ihre Behandlung im neunundzwanzigsten Kapitel finden.

Sechsundzwanzigstes Kapitel.

Die Hauptvariante des Mittelgambits.

§. 242. Die Hauptvariante des Mittelgambits wird durch den Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: nebst 4. L*f*1—*c*4, oder durch die Zugfolge 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 nebst 4. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: erzeugt; die Entgegnung auf das Grundmoment *f*1—*c*4 bestimmt den Character der gegen den Gambitangriff angewandten Vertheidigungsmethode. Entweder lässt sich nach §. 235 der Nachziehende auf die Vertheidigung des Gambitbauers ein, und in diesem Falle folgt auf *f*1—*c*4 zunächst zum Schutze desselben die Antwort *f*8—*c*5, oder der Vertheidigende giebt den Gambitangriff sofort auf, indem er seinerseits zum Gambitprincip übergeht. Diese Methode wird natürlich auf *f*1—*c*4 zunächst durch die Entgegnung *g*8—*f*6 nebst dem später folgenden *d*7—*d*5 bedingt.

§. 243. Die erste Normalvariante des Mittelgambits besteht daher in folgenden beiden Anfängen:

a.	b.
1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5	1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6	2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6
3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:	3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5
4. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5	4. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:

In dieser Position nimmt nun das zweite Stadium des Gambitangriffes seinen Anfang, in welchem die drei besonderen in §. 236 angedeuteten Angriffsarten möglich werden.

§. 244. Der gemeine Angriff wird durch die Rochade

5. Rochirt

eingeleitet, wodurch dem Angriff die nöthige Festigkeit und dem Vorrücken des Königsbauers gehörige Sicherheit gegeben wird. Die beste Antwort ist hier zunächst

5. . . . . *d*7—*d*6,

damit dem auf die Mitte drohenden Angriff einigermassen begegnet werde. Hierauf folgt zur freien Oeffnung der Gambitlinie, d. i. der *d* Linie die Fortsetzung

6. *c*2—*c*3 *d*4—*c*3:
7. S*b*1—*c*3:

Es könnte auch 7. D*d*1—*b*3 geschehen, worauf die einzig richtige Entgegnung D*d*8—*f*6 folgende für Schwarz günstige Fortsetzung einleitet: 8. S*b*1—*c*3: S*g*8—*e*7; 9. S*c*3—*d*5 S*e*7—*d*5: 10. *e*4—*d*5: S*c*6—*e*7; 11. L*c*1—*g*5 D*f*6—*g*6; 12. T*a*1—*e*1 *f*7—*f*6 und Schwarz bewahrt den Vortheil eines Bauers.

7. . . . . S*g*8—*e*7

Schwarz sucht nun sobald als möglich zu rochiren, und die Vertheidigung wird vollkommen, indem er den Vortheil des Gambitbauers zu conserviren vermag. Bei 8. S*f*3—*g*5 müsste zunächst 8. S*c*6—*e*5; 9. *b*2—*b*4 L*c*5—*b*6; 10. D*d*1—*b*3 Rochirt erfolgen.

Noch ist zu bemerken, dass im fünften Zuge die Vertheidigung 5. S*g*8—*f*6 wegen des directen Angriffes 6. *e*4—*e*5 mangelhaft gewesen sein würde.

§. 245. Der directe Angriff auf den Gambitbauer wird durch

5. *c*2—*c*3

sofort eingeleitet. Schwarz darf jetzt nicht 5. *d*4—*c*3: antworten, weil hierauf 6. L*c*4—*f*7: K*e*8—*f*7: 7. D*d*1—*d*5 K*f*7—*e*8; 8. D*d*5—*c*5: den Verlust der Rochade herbeiführen würde. Ebensowenig lässt sich der Bauer durch 5. D*d*8—*f*6 oder D*d*8—*e*7 wegen der Rochade nebst *e*4—*e*5 decken, da auf S*c*6—*e*5: zunächst 8. S*f*3—*e*5: D*f*6—*e*5: und dann 9. T*f*1—*e*1 entscheiden könnte. Schwarz sucht daher den Gegenangriff aufzunehmen, und zwar nach der in §. 235 angedeuteten Theorie zunächst durch Vorbereitung eines gleichen Gambitverfahrens mit

5. . . . . S*g*8—*f*6
6. *e*4—*e*5 *d*7—*d*5

Weiss kann hier den Springer ohne bedeutenden Positionsnachtheil nicht schlagen, da 7. *e*5—*f*6: *d*5—*c*4: 8. *f*6—*g*7: T*h*8—*g*8 dem Gegner starke Mittelbauern verschafft und eine offne Thurmlinie gegen die weisse Königsseite in Aussicht stellt. Es geschieht deshalb

7. L*c*4—*b*5 S*f*6—*e*4

8. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6
9. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6:
10. S*b*1—*c*3 *f*7—*f*5

womit zwar Weiss seinen Gambitbauer zurückgewonnen, dem Gegner aber eine durchaus günstige Entwickelung gestattet hat.

Im sechsten Zuge konnte 6. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*4† 7. L*c*1—*d*2 L*b*4—*d*2: 8. S*b*1—*d*2: *d*7—*d*5 ebenfalls mit Ausgleichung der Kräfte und der Position erfolgen. Geschah in dieser Variante 7. S*f*6—*e*4: so gab 8. L*d*2—*b*4: S*c*6—*b*4: 9. L*c*4—*f*7: K*e*8—*f*7; 10. D*d*1—*b*3 *d*7—*d*5; 11. D*b*3—*b*4: eine für Weiss günstige Wendung des Spieles; nicht gut wäre hier 11. S*f*3—*e*5† wegen K*f*7—*f*6; 12. D*b*3—*b*4: *c*7—*c*5; 13. D*b*4—*a*4 D*d*8—*e*8, wobei der Punkt *e*5 schwach bleibt.

Noch ist eine interessante Wendung der Variante im sechsten Zuge des Schwarzen bemerkenswerth. Statt 6. *d*7—*d*5 könnte hier 6. S*f*6—*e*4; 7. L*c*4—*d*5 S*e*4—*f*2 8. K*e*1—*f*2: *d*4—*c*3: 9. K*f*2—*g*3 *c*3—*b*2: 10. L*c*1—*b*2: versucht werden, indem Schwarz mit drei Bauern gegen einen leichten Officier zu spielen bezweckt. Es ist die Frage, wer hier den Vorrang behalten wird; in den meisten Fällen dürfte die Partie zum Remis hinauslaufen.

§. 246. Der gemischte Angriff bezweckt bei Ausgleichung der Kräfte die Fortführung der Attake und wird eingeleitet durch

5. S*f*3—*g*5 S*g*8—*h*6
6. S*g*5—*f*7: S*h*6—*f*7:
7. L*c*4—*f*7: K*e*8—*f*7:
8. D*d*1—*h*5 *g*7—*g*6
9. D*h*5—*c*5:

In diesem ersten freien Momente erfolgt nun der Gegenangriff

9. . . . *d*7—*d* 5

Bei 9. *d*7—*d*6 kann 10. D*c*5—*b*5 *a*7—*a*6; 11. D*b*5—*d*3 etc. geschehen.

10. Rochirt, und Weiss wird bei schlechter Stellung des feindlichen Königs (durch L*c*1—*f*4 und S*b*1—*d*2 etc.) sich ziemlich günstig stellen.

Statt dessen könnte auch die unmittelbare Combination 10. L*c*1—*f*4 nebst 11. S*b*1—*d*2 und Rochade nach der Damenseite versucht werden.

§. 247. Die zweite Normalvariante des Mittelgambits besteht in folgenden beiden Anfängen:

a.	b.
1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5	1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6	2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6
3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:	3. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6
4. L*f*1—*c*4 S*g*8—*f*6	4. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:

Auch hier lässt sich eine dreifache Art des Angriffes empfehlen, welche den drei Grundformen des Gambitangriffes mehr oder weniger entsprechen dürfte.

§. 248. Eine Art allgemeinen Angriffs wird hier ebenfalls durch die Fortsetzung

5. Rochirt

bedingt. Geschieht nun

5. . . . S*f*6—*e*4:
6. T*f*1—*e*1 *d*7—*d*5
7. L*c*4—*d*5: D*d*8—*d*5:
8. S*b*1—*c*3,

so müsste 8. . . . D*d*5—*h*5

die weitere Vertheidigung einleiten. Gegen 7. S*f*3—*d*4: wäre aber 7. L*c*8—*e*6 die einzig richtige Entgegnung.

§. 249. Einen directen Angriff constituirt der Zug

5. *e*4—*e*5,

worauf aber 5. . . . *d*7—*d*5
6. L*c*4—*b*5 S*f*6—*e*4
7. S*f*3—*d*4: L*c*8—*d*7
8. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6:
9. Rochirt L*f*8—*c*5
10. *f*2—*f*3 S*e*4—*g*5
11. L*c*1—*g*5: D*d*8—*g*5:
12. *f*3—*f*4 D*g*5—*g*6

nebst nachfolgender Rochade und Sprengung des weissen Centrums durch *f*7—*f*6 den Nachziehenden günstiger stellen wird, weil auf seinem Damenflügel mit Erfolg die beiden Läufer gegen die feindliche Rochade wirken können.

§. 250. Ein dritter Angriff giebt die Fortsetzung

5. S*f*3—*d*4: S*f*6—*e*4:

6. L*c*4—*f*7: K*e*8—*f*7:

Hier wäre die Rochade für Weiss günstiger.

7. D*d*1—*h*5† *g*7—*g*6

8. D*h*5—*d*5† K*f*7—*g*7

9. S*d*4—*c*6: *b*7—*c*6:

10. D*d*5—*e*4: D*d*8—*e*8

11. D*e*4—*e*8: L*f*8—*b*4†

wobei Schwarz das bessere Spiel erhalten wird.

Siebenundzwanzigstes Kapitel.

Das schottische Gambit.

§. 251. Die Grundvariante des schottischen Gambits 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3, S*b*8—*c*6; 3. *d*2—*d*4 führt durch die Fortsetzung 3. *e*5—*d*4: 4. L*f*1—*c*4 zur Hauptvariante des Mittelgambits, in welcher nun durch 4. L*f*8—*c*5 und 4. S*g*8—*f*6 die normalen Combinationen eingeleitet werden. Für den Angriff sind hier aber noch gewisse Abweichungen im vierten Zuge und für die Vertheidigung im dritten wie vierten Zuge zu betrachten.

§. 252. Es kommt zunächst im vierten Zuge der Angriff 4. S*f*3—*d*4: in Betracht. Es kann darauf einfach durch 4. L*f*8—*c*5 die correcte Entwickelung des schwarzen Spiels erfolgen, oder man könnte auch jenen für ein Gambit voreiligen Angriff durch einen Gegenangriff schwächen. Diesen giebt der Zug 4. D*d*8—*h*4, worauf der Königsbauer weder durch 5. L*f*1—*d*3 noch durch 5. *f*2—*f*3 u. s. w. gedeckt werden darf. Es muss D*d*1—*d*3 geschehen, worauf 5. S*g*8—*f*6; 6. S*b*1—*c*3 L*f*8—*b*4 Schwarz günstig stellt. Bei 5. S*d*4—*b*5 folgt D*h*4—*e*4†, 6. L*f*1—*e*2 K*e*8—*d*8; 7. Rochirt *a*7—*a*6; 8. S*b*5—*c*3 D*e*4—*e*8 zum Vortheil von Schwarz wegen des gewonnenen Bauers.

§. 253. Unter den Abweichungen der Vertheidigung ist besonders im dritten Zuge statt 3. *e*5—*d*4: die Antwort 3. S*c*6—*d*4: zu berücksichtigen. Es kann darauf 4. S*f*3—

Digitized by Google

*e*5: L*f*8—*c*5; 5. L*f*1—*c*4 D*d*8—*f*6; 6. S*e*5—*d*3 oder bei 5. S*d*4—*e*6 noch besser 6. L*c*4—*e*6: *f*7—*e*6: 7. D*d*1—*h*5† *g*7—*g*6; 8. S*e*5—*g*6: S*g*8—*f*6; 9. Dh5—c5: die Folge sein. Fast noch stärker erscheint es aber durch 4. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4: 5. D*d*1—*d*4: S*g*8—*e*7; 6. L*f*1—*c*4 S*e*7—*c*6; 7. D*d*4—*d*5 die freiere und bequemere Stellung der weissen Partei zu geben. Gleichen Vortheil für diese böte auch jede andere Entgegnung im dritten Zuge auf 3. *d*2—*d*4 statt 3. *e*5—*d*4:, z. B. 3. *d*7—*d*6, worauf Weiss nach Abtausch der Bauern und Damen dem Gegner die Fähigkeit zur Rochade raubt, oder wenn er die Damen erhalten will, zunächst mit 4. L*f*1—*c*4 die günstigere Stellung erstreben wird.

§. 254. Die Abweichungen im vierten Zuge der Vertheidigung, also sämmtliche Züge nach 3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 4. L*f*1—*c*4 ausser 4. L*f*8—*c*5 und 4. S*g*8—*f*6 sind am wenigsten zu empfehlen. Sie geben entweder dem Vertheidigenden ein beschränktes Spiel, wie 4. *d*7—*d*6 wegen 5. S*f*3—*d*4:, oder führen zu einem starken Gambitangriffe, wie 4. L*f*8—*b*4†. Im letzteren Falle kann durch die Fortsetzung 5. *c*2—*c*3 *d*4—*c*3: 6. Rochirt *c*3—*b*2: 7. L*c*1—*b*2: eine Reihe starker Attaken hervorgerufen werden. Man hat deshalb nicht selten die schwarze Partie für hoffnungslos gehalten und dieser Variante den Namen der compromittirten Partie beigelegt. Schwarz hat freilich zwei Bauern gewonnen, allein seine Entwickelung steht der des Gegners, welcher Königsfiguren und beide Läufer in Thätigkeit gesetzt hat, bei Weitem nach. Geschieht z. B. zunächst 7. *f*7—*f*6, so kann 8. *e*4—*e*5 L*b*4—*e*7; 9. S*f*3—*h*4 S*g*8—*h*6; 10. D*d*1—*h*5† K*e*8—*f*8; 11. S*h*4—*f*5 S*c*6—*e*5: 12. L*b*2—*e*5: den Anziehenden günstig stellen. Bei 7. S*g*8—*f*6 wird der Angriff 8. S*f*3—*g*5 nebst 9. *e*4—*e*5 von Entscheidung. Geschieht endlich 7. L*b*4—*f*8 so könnte 8. *e*4—*e*5 *d*7—*d*6: 9. *e*5—*d*6: D*d*8—*d*6: 10. D*d*1—*b*3 L*c*8—*e*6, 11. L*c*4—*e*6: *f*7—*e*6: 12. T*f*1—*e*1 D*d*6—*b*4 13. D*b*3—*e*6: D*b*4—*e*7; 14. D*e*6—h3 zum Vortheil für Weiss folgen.

Achtundzwanzigstes Kapitel.

Die italienische Partie.

§. 255. Die Grundvariante der italienischen Partie, oder des giuoco piano 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5 führt durch die Fortsetzung 4. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: zur Hauptvariante des Mittelgambits. Für Angriff und Vertheidigung bieten sich hier im vierten Momente mehrere Abweichungen; im letzteren Falle kämen die Züge 4. S*c*6—*d*4: und 4. L*c*5—*d*4: in Betracht, im ersteren aber die Angriffe 4. Rochade, ferner 4. *c*2—*c*3, endlich 4. *b*2—*b*4.

§. 256. Von den Abweichungen der Vertheidigung 4. S*c*6—*d*4: und 4. L*c*5—*d*4: ist erstere gar nicht zu empfehlen wegen 5. S*f*3—*e*5:. Die letztere 4. L*c*5—*d*4: hat zur Folge 5. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4:6. Rochirt *d*7—*d*6; 7. *f*2—*f*4; oder 6. Rochirt, S*g*8—*f*6; 7. *e*4—*e*5 oder endlich im Falle 5. S*c*6—*d*4, 6. Rochade nebst 7. *f*2—*f*4, wobei stets der Anziehende ein gediegenes Angriffsspiel erhält.

§. 257. Der abweichende Angriff der Rochade im vierten Zuge führt entweder zu der Hauptvariante des allgemeinen Angriffs (vergl. 21. Kap.) oder, falls der Gambitzug *d*2—*d*4 später noch nachfolgt, zu einem gemischten Angriffssystem.

§. 258. Die Abweichung 4. *c*2—*c*3 ergiebt bei 4. S*g*8—*f*6; 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *e*4—*e*5 oder *c*3—*d*4: die in §. 245 behandelte directe Angriffsvariante des Mittelgambits. Schwach wäre die Entgegnung 4. *d*7—*d*6 wegen 5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 6. *c*3—*d*4: L*c*5—*b*6; 7. S*b*1—*c*3 L*c*8—*g*4; 8. L*c*4—*b*5 L*g*4—*f*3: u. s. w., wobei Weiss die geschlossenen Mittelbauern erhält. Ausserdem könnte noch die Entgegnung 4. D*d*8—*e*7 erwähnt werden, welche nach 5. Rochirt *d*7—*d*6 die Variante des allgemeinen Angriffs in §. 224 herstellt.

§. 259. Der Angriff 4. *b*2—*b*4 ist als Evansgambit bereits aus §. 101 des ersten Buches bekannt. Es können hieraus sehr interessante Varianten entstehen. Die correcteste Spielart für Angriff und Vertheidigung möchte folgende

sein: 4. *b*2—*b*4 L*c*5—*b*4: 5. *c*2—*c*3 L*b*4—*a*5; 6. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 7. Rochirt, *d*7—*d*6; 8. *c*3—*d*4:. Nun wird der Rückzug des Läufers 8. L*a*5—*b*6 erforderlich, da sonst der Angriff D*d*1—*a*4 nebst *d*4—*d*5 Nachtheil brächte. Sodann kann Weiss mit 9. L*c*1—*b*2 fortfahren, oder auch zunächst durch 9. *h*2—*h*3 sein Spiel vollkommen sicher stellen. Schwarz kann zwar nach Entwickelung des Königspringers die Rochade nach der Damenseite einleiten und später seinerseits einen Rochadeangriff auf den weissen Königsflügel unternehmen, allein nicht selten wird in der Praxis die weisse Partei, welcher für jede Art von Figuren freie Ausgangslinien zu Gebote stehen, den Sieg erringen. Besonders wichtig ist in dieser Beziehung die Stellung der Dame auf *b*3 und des Laufers auf *a*3; zugleich können diese Figuren auch eben so schnell nach der andern Seite entwickelt werden, und diese doppelte Möglichkeit trägt nicht selten wegen der grossen Spannung für den Vertheidigenden zur Entscheidung wesentlich bei. Man wird daher im praktischen Spiel öfters mit Erfolg von diesem Angriff Gebrauch machen können.

Neunundzwanzigstes Kapitel.

Unregelmässige Varianten des Mittelgambits.

§. 260. Zu den unregelmässigen Varianten des Mittelgambits gehören zunächst nach §. 239 die incorrecten Bedingungsvarianten desselben, also einmal die Charaktervariante 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4, und sodann die Variante des Grundmomentes 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. L*f*1—c4, in welcher nun der Gambitzug *d*2—*d*4 noch nachfolgt.

§. 261. In der Variante 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: kann zunächst 3. L*f*1—c4 erfolgen, worauf freilich dem Nachziehenden ein mehr oder weniger wirksames Lauferschach 3. Lf8—*b*4† zu Gebote steht. Für die sicherste Vertheidigung halten wir indess 3. S*g*8—*f*6, obgleich auch hier die Fortsetzung 4. D*d*1—*d*4: Sb8—c6; 5. D*d*4—*d*1 L*f*8—c5; 6. S*g*1*f*3, Rochirt; 7. Rochirt,

Sf6—e4: 8. Dd1—d5 Dd8—e7; 9. Lc1—g5 Se4—g5: 10. Sf3—g5: d7—d6; 11. Sb1—c3 Sc6—b4; 12. Dd5—d2 u. s. w. dem Anziehenden eine günstige Position geben möchte. Im fünften und sechsten Zuge dürfte hier wegen Lc4—f7: nebst D1—d5 u. s. w. der Königsbauer e4 nicht genommen werden. Uebrigens wäre es für Weiss nicht gerathen, im vierten Zuge den Angriff 4. e4—e5 zu versuchen. Schwarz entgegnet 4. d7d5 und wird sich günstig stellen.

§. 262. Die Variante des Grundmomentes 1. e2—e4 e7—e5; 2. Lf1—c4 gestattet bei 2. Lf8—c5 oder Sg8—f6 die Fortsetzung durch 3. d2d4. Im ersteren Falle könnte 3. d2—d4 e5—d4: 4. Lc4f7† nebst Dd1—h5† und Dh5—c5: Vortheil erringen; auch bei 3. d2—d4 Lc5—d4: 4. Sg1—f3 Dd8—f6; 5. Sf3—d4: e5—d4: 6. Rochirt, möchte Weiss ein bequemes und freies Spiel erhalten. Es ist deshalb vielleicht rathsamer, im zweiten Zuge auf 2. Lf1—c4 sofort mit 2. Sg8—f6 zu entgegnen. Hieraus kann dann bei 3. d2—d4 e5—d4: die im vorigen §. angedeutete Variante entstehen.

§ 263. Andere unregelmässige Varianten des Mittelgambits werden durch vorzeitige Anwendung des speciellen Gambitbauerangriffs, also durch c2—c3, gebildet. Als vorzeitige Angriffscombinationen sind sie nicht zu empfehlen; auch lehrt schon abgesehen von der Gambittheorie die Auffassung des Zuges c2—c3 als Vorbereitung eines Centrums die Schwäche desselben in seiner frühzeitigen Ausführung. Man sehe hier §. 175.

Zunächst wird die Variante 1. e2—e4 e7—e5 2. c2—c3 durch die Entgegnung 2. d7—d5 für den Anziehenden ungünstig. Es folgt 3. e4—d5: Dd8—d5; 4. d2—d4 Sb8—c6; 5. Lc1—e3 Lc8—f5; 6. Sg1—f3 Rochirt; 7. Lf1—e2 e5—d4: und Schwarz behält das freiere Spiel. Geschähe aber 3. Sg1—f3, so würde d5—e4: 4. Dd1—a4† c7—c6; 5. Da4—e4 Lf8—d6 Schwarz ebenfalls gut stellen.

§. 264. Sodann kann in der Variante 1. e2—e4 e7—e5; 2. Sg1—f3 Sb8—c6; 3. c2—c3 sogar das Ge-

gengambit 3. *f*7—*f*5 gegeben werden, worauf Schwarz durch 4. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6; 5. *d*4—*e*5: *f*5—*e*4: 6. S*f*3—*g*5 *d*6—*d*5; 7. *e*5—*e*6 S*c*6—*e*5; 8. *f*2—*f*3 *e*4—*f*3: 9. *g*2—*f*3: L*f*8—*f*7; 10. *f*3*f*4 L*e*7—*g*5: 11. *f*4—*g*5: L*c*8—*e*6: 12. D*d*1—*e*2 D*d*8—*d*6; 13. L*c*1—*f*4 S*e*5—*d*3† 14. D*e*2—*e*3: D*d*6—*f*4: u. s. w. sich günstig stellt. Ausserdem könnte statt 3. *f*7—*f*5 auch die Entgegnung 3. S*g*8—*f*6 versucht werden. Es folgt 4. *d*2—*d*4 S*f*6—*e*4: 5. *d*4—*e*5: und der Nachziehende gewinnt sowohl durch 5. *d*7—*d*6 als durch 5. *d*7—*d*5 eine gute Vertheidigung. Im ersten Falle könnte 6. L*c*1—*f*4 *d*6—*e*5: 8. D*d*1—*d*8: S*c*6—*d*8: 8. *f*4—*e*5: L*f*8—*c*5; oder 8. S*f*3—*e*5: L*f*8—*d*6 geschehen; im andern aber 6. L*f*1—*b*5 L*f*8—*c*5; 7. S*f*3—*d*4: Rochirt; 8. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6: 9. L*c*1—*e*3 L*c*8—*a*6; 10. S*d*4—*c*6: L*c*5—*e*3: und droht, falls der Springer die Dame nimmt, auf *f*2 Matt. Bei 11. *f*2—*e*3: folgt D*d*8—*h*4† zum Vortheil für Schwarz. Wäre 9. S*d*4—*c*6 erfolgt, so geschah erst L*c*5—*f*2† u. s. w.

II. Das Königsgambit.

Dreissigstes Kapitel.

Einleitung.

§. 265. Das Charaktermoment im Königsgambit ist *f*2—*f*4. Als Hülfsmoment kann man den Springerzug *b*1—*c*3 annehmen, welcher indirect den Angriff auf den Punkt *e*5 stützt, indem er zunächst den eigenen schwachen Punkt *e*4, welcher in diesem Gambit bei geöffneter Diagonallinie (*e*1—*h*4) des Königs leichter bedroht werden könnte, sicher stellt. Das Hülfsmoment hat hier nicht die directe Kraft, wie im Mittelgambit und ist daher zur Constituirung der Bedingungsvarianten im Allgemeinen nicht so wesentlich. Die eigentliche Bedingungsvariante des Königsgambits wird daher unmittelbar durch den Anfang 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 gegeben. Die übrigen Bedingungsvarianten, welche durch

Grundmoment und Hülfsmoment eingeleitet werden, so wie andere unregelmässige Varianten dieses Gambits findet man im 34. Kapitel erörtert.

§. 266. Das Königsgambit beruht sonach auf einem Zuge, welcher schon nach §. 173 die eigenthümliche Natur frühzeitiger Angriffe in sich birgt. Freilich wird dieser frühe Lauferbauerzug dadurch zum Theil gerechtfertigt, dass der Nachziehende bereits seinerseits im ersten Zuge von der normalen Vertheidigung abgewichen ist. Allein dem Anziehenden steht hier als correctes Gambitverfahren eigentlich das Mittelgambit zu Gebote, und letzterem gegenüber tritt daher der Werth des Königsgambits bedeutend in den Hintergrund. Die Vertheidigung gegen das Königsgambit kann deshalb mehr oder weniger den Charakter eines Gegenangriffs annehmen, und nicht selten wird sogar ein Gegengambit, d. h. die Anwendung des Mittelgambits von Vortheil sein.

§. 267. Ausser der Annahme des Königsgambits, wodurch sich die Vertheidigung auf den Gambitangriff einlässt, kommt deshalb unmittelbar für letztere ein doppelter Gegenangriff in Betracht, je nachdem sie das Gegengambit versucht oder aus der eigenthümlich vorzeitigen Natur des Gambitzuges *f*2—*f*4 Vortheil zu ziehen bezweckt. Es kann fraglich scheinen, welcher von den drei Vertheidigungsarten der Vorzug einzuräumen ist. Früher glaubte die Theorie in der Annahme des Gambits die beste siegreiche Vertheidigung empfehlen zu können. Neuere Forschungen, vorzüglich im Laufergambit von Seiten des Verfassers, haben aber diese Ansicht mehr oder weniger widerlegt, und man kann daher jetzt jede der drei Vertheidigungsarten für ziemlich gleichberechtigt ansehen, indem der Nachziehende bei richtiger Fortsetzung stets die Positionen auszugleichen und eine günstige Vertheidigung zu erlangen vermag.

§. 268. Die Variante des Gegengambits 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5. 2. *f*2—*f*4 *d*7—*d*5 sowie die Variante des allgemeinen Gegenangriffs, welche gegen die Vorzeitigkeit des Gambitzuges gerichtet ist, 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 L *f*8—*c*5 werden wir im nächsten Kapitel speciell behandeln. Ueber die Variante des angenommenen Gambits end-

lich 1. *e*2—*e*4 *e*4—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: bedarf es hier zunächst noch einer Vorerörterung.

§. 269. Es ist aus dem ersten Buche (s. §. 107) bekannt, dass man im angenommenen Königsgambit zwei Hauptvarianten, das Springergambit und Laufergambit unterscheidet. Correct ist nach der allgemeinen Gambittheorie (vgl. 24 Cap.) allein das Läufergambit, welches zunächst ein Bedingungsmoment des Gambits, nämlich das Grundmoment 3. *f*1—*c*4, zur Anwendnng bringt. In ihm findet sich daher auch der reine und vollständige Gambitangriff nach seiner dreifachen Richtung und mit seiner zweifach normalen Vertheidigungsmethode. Das Springergambit dagegen bietet bei Weitem nicht solche theoretische Gediegenheit, und der Nachziehende dürfte hier mit Erfolg von einer consequenten directen Vertheidigung in mehreren Fällen Gebrauch machen.

Einunddreissigstes Kapitel.

Die Hauptvarianten des Königgambit.

§. 270. Die Variante des Gegengambits

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. *f*2—*f*4 *d*7—*d*5;

kann bei 3. *e*4—*d*5: *e*5—*e*4 für Schwarz eine ziemlich günstige Wendung nehmen. Die Damenseite desselben ist frei geöffnet, und sein vorgeschobener Königsbauer übt einen mächtigen Druck auf die Entwickelung der weissen Partie aus. Fortsetzungen wie 4. *c*2—*c*4 schwächen wegen 4. *c*7—*c*6; 5. *d*5—*c*6: S*b*8—*c*6: das weisse Spiel vollkommen. Am besten erscheint noch, durch 4. L*f*1—*b*5† *c*7—*c*6; 5. *d*5—*c*6: *b*7—*c*6: 6. L*b*5—*c*4 S*g*8—*f*6; 7. S*g*1—*e*2 L*f*8—*c*5; 8. *d*2—*d*4 u. s. w. die Partie zu entwickeln. Gleichwohl erhält auch hier Schwarz ein ziemlich freies Spiel, und wir ziehen daher in der oben angegebenen Variante lieber im dritten Zuge

3. S*g*1—*f*3 L*c*8—*g*4

vor. Bei 3. *d*5—*e*4: würde 4. S*f*3—*e*5: L*f*8—*c*5; 5. D*d*1—*h*5 D*d*8—*e*7; 6. S*e*5—*f*7: *g*7—*g*6; 7. D*h*5—

*e*5 mit guter Stellung für Weiss folgen. Im Falle 4. S*g*8—*f*6 folgt 5. L*f*1—c4 Lc8—*e*6 5. Lc4—*e*6: nebst der Rochade u. s. w. —

4. L*f*1—*e*2 *d*5—*e*4:
5. S*f*3—*e*5 L*g*4—*e*2:
6. D*d*1—*e*2: S*g*8—*f*6;
7. S*b*1—c3 u. s. w.

Weiss wird sich hier eine ziemlich günstige Stellung erhalten.

§. 271. Die Variante des allgemeinen Gegenangriffes wird durch

1. *e*2—*e*4 *e*7— *e*5;
2. *f*2—*f*4 L*f*8—c5;

gegeben, indem Schwarz zunächst auf den früheren Lauferbauerzug die Rochade zu erschweren sucht. Es folgt

3. S*g*1—*f*3 *d*7—*d*6;
4. L*f*1—c4 S*g*8—*f*6;
5. *d*2—*d*4

oder auch 5. *b*2—*b*4; Weiss sucht hier eine Art Mittelgambit nachträglich durchzuführen. Mitunter wird auch 4. c2—c3 gespielt, um durch Lc8—*g*4; 5. L*f*1—*e*2 L*g*4—*f*3: 6. L*e*2—*f*3: S*b*8—c6; 7. *b*2—b4 Lc5—*b*6; 8. b4—*b*5 S6—*e*7; 9. *d*2—*d*4 *a*7—*a*6; 10. *b*5—*a*6 T*a*8—*a*6: 11. Rochirt S*e*7—c6; 12. Lc1—*b*2 *e*5—*f*4: 14. L*f*3—*e*2 geschlossene Mittelbauern zu erhalten. Interessante Varianten erzielt endlich die Spielart 4. Lf1—c4 S*g*8—*f*6 5. *f*4—*e*5: *d*6—*e*5: 6. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4: 7. S*f*3—*g*5 Rochirt; 8. Rochirt; falls nun Schwarz *h*7—*h*6 spielen wollte, so geschieht 9. S*g*5—*f*7: T*f*8—*f*7: 10. Lc4—*f*7: K*g*8—*f*7: 11. *e*4—*e*5 *d*4—*d*3† 12. K*g*1—*h*1 *d*3—c2: 13. D*d*1—c2: Lc5—*e*7; 14. *e*5—*f*6: L*e*7—*f*6: 15. S*b*1—c3 Lc8—*e*6; 16. Dc2—*h*7: mit guter Stellung für Weiss.

§. 272. Gegen andere Ablehnungsarten des Königsgambits vermag der Anziehende stets entscheidenden Positionsvortheil zu erlangen. Geschieht z. B. 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *d*7—*d*6; so kann nun 3. *d*2—*d*4 eine günstige Entwickelung einleiten. Ganz schlecht wäre aber 2. *f*7—*f*6 wegen 3. *f*4—*e*5: *f*6—*e*5: 4. D*d*1—*h*5†

Digitized by Google

nebst D*h*5—*e*5:; auch 2. S*b*8—*c*6 ist wegen 3. S*g*1—*f*3 nebst L*f*1—*b*5 kaum zu empfehlen. Endlich 2. *f*7—*f*5 ist wegen 3. *e*4—*f*5: mangelhaft, weil auf 3. *e*5—*f*4: nun 4. D*d*1—*h*5† entscheidet.

Zweiunddreissigstes Kapitel.

Das Laufergambit.

§. 273. Die normalen Vertheidigungsmethoden des Läufergambits bestehen nach §. 235 in der directen consequenten Vertheidigung des Gambitbauers oder in der Einleitung eines gleichen Gambitverfahrens. Erstere wird durch die Combination 3. L*f*1—*c*4 D*d*8—*h*4† 4. K*e*1—*f*1 *g*7—*g*5 angebahnt, letztere aber durch 3. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*5 bedingt. Andere Vertheidigungen sind unregelmässiger Natur, so namentlich die Variante 3. L*f*1—*c*4 *d*7—*d*6 wegen *d*2—*d*4 mit unmittelbarer Aussicht auf Wiedereroberung des Gambitbauers. Die Spielart 3. L*f*1—*c*4 D*d*8—*h*4†; 4. K*e*1—*f*1 D*h*4—*f*6 ist wegen 5. S*b*1—*c*3 *c*7—*c*6; 6. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6; 7. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 8. *h*2—*h*4 *h*7—*h*6; 9. *e*4—*e*5 *d*6—*e*5: 10. *d*4—*e*5: D*f*6—*g*7; 11. S*c*3—*e*4 S*b*8—*d*7; 12. *h*4—*g*5: *h*6—*g*5: 13. T*h*1—*h*8: D*g*7—*h*8: 14. S*e*4—*g*5: D*h*8—*h*1† 15. S*f*3—*g*1 S*d*7—*e*5; 16. D*d*1—*e*2 S*e*5—*c*4; 17. D*e*2—*c*4 u. s. w. nicht zu empfehlen. Das Gegengambit 3. *f*1—*c*4 *d*7—*d*5 scheint wegen 4. L*c*4—*d*5: S*g*8—*f*6; 5. D*d*1—*f*3 S*f*6—*d*5: 6. *e*4—*d*5: L*f*8—*d*6; 7. S*g*1—*e*2 Rochirt; 8. *d*2—*d*4 T*f*8—*e*8; 9. Rochirt oder 9. *c*2—*c*4 *c*7—*c*6; 10. S*b*1—*c*3 L*d*6—*b*4; 11. Rochirt, bedenklich. Zuweilen wird aber das Flügelgambit 3. *f*1—*c*4 *b*7—*b*5 versucht, doch möchte hier folgende Fortsetzung 4. L*c*4—*b*5: D*d*8—*h*4† 5. K*e*1—*f*1 L*c*8—*b*7; 6. S*b*1—*c*3 L*f*8—*b*4; 7. *d*2—*d*3 L*b*4—*c*3: 8. *b*2—*c*3: S*g*8—*f*6; 9. T*a*1—*b*1 u. s. w. für Weiss günstig sein. Auch bei 3. L*f*1—*c*4 D*d*8—*h*4†

4. Ke1—f1 Sg8—f6 stellt 5. Sg1—f3 Dh4—h5; 6. e4—e5 Sf6—e4; 7. Kf1—g1 g7—g5; 8. d2—d3 Lf8—c5† 9. d3—d4 Lc5—b6; 10. Dd1—e2 Dh5—g6; 11. Lc4—d3 etc. den Gambitgeber besser. Schliesslich kann noch der unmittelbare Versuch, durch 3. f1—c4 g7—g5 ohne das Schach der Dame den Gambitbauer zu halten, erwähnt werden. Es geschieht 4. h2—h4 Lf8—g7; 5. d2—d4 h7—h6; 6. h4—g5: h6—g5: 7. Th1—h8: Lg7—h8: 8. Dd1—h5 Dd8—f6; 9. e4—e5 Df6—g7; 10. Sg1—h3, oder 4. h2—h4 g5—g4; 5. d2—d4 Lf8—h6; 6. Sb1—c3 d7—d6; 7. Sg1—e2; f4—f3; 8. g2—f3: g4—f3: 9. Se2—g1 und Weiss gewinnt den Bauer bei gutem Spiele.

§. 274. In der correcten Vertheidigung des Lafergambits

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5—f4:
3. Lf1—c4 Dd8—h4†
4. Ke1—f1 g7—g5

verlangt nun die stärkste Variante des gemeinen Angriffes zunächst die Ausführung des Hülfsmomentes

5. Sb1—c3 Lf8—g7.

Der Lauferzug ist nothwendig zum Schutze der Gambitbauerkette. Es folgt weiter

6. g2—g3 f4—g3:
7. Kf1—g2 Dh4—h6

Die Dame entweicht dem drohenden Angriffe des Königsthurmes

8. h2—g3: Dh6—g6
9. d2—d4 Sg8—e7
10. Sg1—f3 h7—h6.

Der Angriff kann nun weiter geführt werden durch 11. b2—b3 a7—a6 (um den Springer von b5 abzuhalten!) 12. Th1—f1 Th8—f8; 13. e4—e5 d7—d6; 14. Lc4—d3 Lc8—f5; 15. Ld3—f5: Se7—f5: 16. e5—d6: c7—d6: 17. Sc3—d5 Ke8—d8; 18. Dd1—d2 Sb8—c6; 19. Lc1—b2 g5—g4; 20. Sf3—e5 d6—e5: 21. d4—e5: Kd8—c8; 22. Tf1—f5: Dg6—f5:

23. S*d*5—*b*6† K*c*8—*b*8; 24. S*b*6—*d*7 K*b*8—*c*7; 25. D*d*2—*d*6† K*c*7—*d*8; 26. S*d*7—*b*6† K*d*8—*e*8; 27. S*c*7—*a*8: und Weiss hält wenigstens die Partie remis.

§. 275. Der gemischte Angriff im Laufergambit beginnt zunächst mit den Zügen

5. S*b*1—*c*3 L*f*8—*g*7
6. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6
7. S*g*1—*f*3 D*h*4—*h*5
8. *h*2—*h*4 *h*7—*h*6.

Erstere beiden Züge verfolgen den gemeinen Entwickelungsangriff, letztere den Angriff auf die Gambitbauerkette. Nun geschieht weiter

9. *e*4—*e*5 *d*6—*e*5:

worauf Weiss durch 10. S*f*3—*e*5: Damentausch und darauf sichere Eroberung des Gambitbauers erzwingen kann, oder bei 10. K*f*1—*g*1 D*h*5—*g*6; 11. S*c*3—*d*5 K*e*8—*d*8; 12. *d*4—*e*5: L*c*8—*d*7; 13. *h*4—*g*5: *h*6—*g*5: 14. T*h*1—*h*8: L*g*7—*h*8: nun durch 15. S*f*3—*g*5:, eine interessante Combination des russischen Meisters Petroff, ein versprechendes Figurenopfer, bringen darf. Es folgt 15. S*f*3—*g*5: D*g*6—*g*5: 16. L*c*1—*f*4: D*g*5—*g*6 17. *e*5—*e*6 *f*7—*e*6: 18. S*d*5—*c*7: *e*6—*e*5; 19. S*c*7—*e*6† K*d*8—*e*7 20. L*f*4—*g*5† L*h*8—*f*6; 21. D*d*1—*d*5 L*f*6—*g*5; 22. D*d*5—*c*5† K*e*7—*f*6; 23. T*a*1—*f*1† L*g*5—*f*4; 24. S*e*6—*f*4 *e*5—*f*4: 25. D*c*5—*f*8† und Weiss muss gewinnen.

§. 276. Der directe Angriff auf den Gambitbauer kann durch

5. S*g*1—*f*3 D*h*4—*h*5
6. *h*2—*h*4 L*f*8—*g*7
7. T*h*1—*h*2

versucht werden, worauf nun 8. *h*4—*g*5: gedroht wird. Es geschieht aber 7. *g*5—*g*4; 8. S*f*3—*g*5 S*g*8—*h*6; 9. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5; 10. L*c*4—*d*5: *g*4—*g*3; 11. L*d*5—*f*7: D*h*5—*f*7: 12. S*g*5—*f*7: L*c*8—*g*4 13. D*d*1—*e*1 *g*3—*h*2: zum Vortheile von Schwarz. Man sieht daraus, dass diese Angriffsart nicht so kräftig wie die vorigen sich erweist. Besser wäre es vielleicht, zunächst durch 5. D*d*1—*e*1 die feindliche Dame als Hauptstütze der Gambitbauern zu

entfernen: 5. D*d*1—*e*1 D*h*4—*e*1: 6. K*f*1—*e*1: L*f*8—*g*7; 7. *h*2—*h*4 *h*7—*h*6; 8. S*g*1—*f*3 *g*5—*g*4; 9. S*f*3—*g*1 und Weiss kann dann die zerstreuten Gambitbauern wieder erobern.

§. 277. Die zweite normale Vertheidigungsvariante wird durch

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5
2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4:
3. L*f*1—*c*4 *f*7—*f*5

eingeleitet. Weiss kann hierauf mit 4. S*b*1—*c*3 oder 4. D*d*1—*e*2 fortfahren. Im letzteren Falle wird 4. D*d*1—*e*2 D*d*8—*h*4†; 5. K*e*1—*d*1 *f*5—*e*4: 6. D*e*2—*e*4: L*f*8—*e*7; 7. S*b*1—*c*3 nebst S*g*1—*f*3 und T*h*1—*e*1 dem Gambitgeber ein ziemlich günstiges Angriffsspiel verschaffen. Endlich ist noch der Angriff 4. S*g*1—*h*3 zu erwähnen, zu dem Zwecke, auf 4. D*d*8—*h*4† mit 5. S*h*3—*f*2 zu antworten, um sich nach 5. *f*5—*e*4: die Rochade zu sichern. Bei 6. Rochirt L*f*8—*c*5 folgt dann 7. *d*2—*d*4, und der Gambitgeber erlangt gegen Aufgabe eines Bauers ein ziemlich freies Angriffsspiel.

Dreiunddreissigstes Kapitel.

Das Springergambit.

§. 278. Das Springergambit kennt vermöge seiner incorrecten Natur zunächst nur eine einzige normale Vertheidigung 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; sie genügt aber vollkommen nicht nur zur Abwehr sämmtlicher Angriffe, sondern sichert sogar der Vertheidigung siegreiche Entscheidung. Nach §. 108 und §. 269 stehen dem Gambitgeber hier nur zwei Angriffsarten zu Gebote, von welchen die eine 4. L*f*1—*c*4 nebst der Rochade u. s. w. den allgemeinen Angriff vertritt, während eine andere gemischte Angriffscombination zunächst

einen directen Angriff auf die Gambitbauerkette mit 4. *h*2 —*h*4 einleitet.

§. 279. Der gemeine Angriff erheischt im Springergambit die Entwickelung

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4:
3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5;
4. L*f*1—*c*4 L*f*8—*g*7;
5. Rochirt *d*7—*d*6;
6. *d*2—*d*4.- h7-6

Hierauf kann nun der Plan einer Sprengung der Gambitbauerkette und Angriffsführung gegen den Punkt *f*7 ins Auge gefasst werden. Es könnte deshalb sofort *g*2—*g*3 geschehen; doch wird vorher eine Sicherung des Centrums durch 7. *c*2—*c*3 durchaus nothwendig. Diesen Moment benutzt zunächst Schwarz, um sein Spiel völlig zu sichern und den Uebergang zum Gegenangriff vorzubereiten. Die Entgegnung 7. L*c*8—*e*6 wäre hierzu nicht besonders tauglich. Es könnte 8. S*b*1—*a*3 L*e*6—*c*4: 9. S*a*3—*c*4: S*b*8—*d*7; 10. *h*2—*h*4 *g*5—*g*4; 11. L*c*1—*f*4: *g*4—*f*3: 12. D*d*1—*f*3 dem Gambitgeber eine entscheidende Vereinigung von Mittel- und Königsangriff in die Hand spielen. Vorzüglich empfehlenswerth erscheint als Antwort auf 7. c2—c3 allein 7. D*d*8—*e*7, wodurch der schwache Punkt *f*7 zunächst gedeckt, die Rochade nach der Damenseite angebahnt und so zugleich der Möglichkeit eines Bauernangriffes gegen die weisse Rochadeseite Raum gegeben wird. Die Fortsetzung 7. c2—c3 D*d*8—*e*7; 8. *g*2—*g*3 *g*5—*g*4; 9. L*c*1*f*4: *g*4—*f*3. 10. D*d*1—*f*3: scheint zwar Weiss noch einmal die Idee eines Angriffs zu vermitteln, allein nach 10. S*b*8—*c*6; 11. S*b*1—*d*2 L*c*8—*d*7; 12. T*a*1—*e*1 Rochirt nach c8; 13. *e*4—*e*5: 14. *d*4—*e*5: *h*6—*h*5 wird der Vertheidigende sich in seinem Vortheile mit der Aussicht auf erfolgreichen Gegenangriff erhalten.

§. 280. Der gemischte Angriff beginnt mit dem Anfange

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4:

3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5;
4. *h*2—*h*4 *g*5—*g*4;
5. S*f*3—*e*5 S*g*8—*f*6.

Man könnte statt dieses entscheidenden Gegenangrifls auch die directe Vertheidung zunächst durch 5. *h*7—*h*5 weiter versuchen, ja die Theorie hielt früher diese Entgegnung sogar für allein correct. Neuere Forschungen aber, vorzüglich die Variante 6. L*f*1—c4 T*h*8—*h*7; 7. *d*2—*d*4 *d*7—*d*6; 8. S*e*5—*d*3 *f*4—*f*3; 9. *g*2—*f*3: L*f*8—*e*7; 10. Lc1—*e*3 L*e*7—*h*4 † 11. K*e*1—*d*2 g4 *f*3: 12. D*d*1—*f*3: Lc8—*g*4; 13. D*f*3—*f*4 u. s, w. liessen jene Vertheidigung als ungenügend erkennen, indem hier Weiss bei schneller Entwickelung seiner Figuren einen starken Mittelangriff durchzuführen vermag. Besser erscheint für die Vertheidigung immer noch die Combination 5. S*f*3 *e*5 *d*7—*d*6, wodurch für den Augenblick wenigstens Schwarz einen ziemlich kräftigen Gegenangriff bei freier Entwickelung erhält. Man vergleiche hier die in §. 108 angedeutete Ausführung.

6. L*f*1—c4 D*d*8—*e*7
7. *d*2—*d*4 d7—*d*6
8. Lc4—*f*7 † K*e*8—*d*8
9. L*f*7—*b*3 *d*6—*e*5:
10. *d*4—*e*5: Lc8—*d*7;
11. *e*5—*f*6: D*e*7—*e*4: †
12. K*e*1—*f*1 L*f*8—*d*6,

und der Vertheidigende möchte im Vortheil bleiben. Die hier vorgeführte Spielart ist die stärkste für Angriff und Vertheidigung. Vielleicht käme aber noch im sechsten Zuge für letztere die Ausführung des Gegengambits durch 6. *d*7—*d*5 in Betracht, worauf bei 7. *e*4—*d*5: L*f*8—*d*6; 8. *d*2—*d*4 nun durch S*f*6—*h*5 ein ziemlich kräftiger Flügelangriff versucht werden kann. Die Theorie hat indess über den Werth dieser Variante noch nicht völlig entschieden. Jedenfalls möchte aber die Vertheidigung mehr Chancen für sich haben.

§. 281. Wir wollen schlieslich noch einige incorrecte Vertheidigungen des Springergambits andeuten. Häufig sieht

man die Spielart 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *d*7—*d*5. Darauf folgt 4. *e*4—*d*5: D*d*8—*d*5:; 5. S*b*1—c3 D*d*5—*e*6† 6. K*e*1—*f*2 L*f*8—c5† 7. *d*2—*d*4 Lc5—b6; 8. L*f*1—*b*5† c7—c6; 9. T*h*1—e1 und Weiss gewinnt die Dame. Auch bei anderen weniger fehlerhaften Zügen des Gegners könnte hier Weiss wenigstens entscheidenden Positionsvortheil erlangen.

Bei 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 e5—*f*4: 3. Sg1—*f*3 L*f*8—*e*7 folgt 4. L*f*1—c4 L*e*7—*h*4† 5. K*e*1—*f*1 und gewinnt den Gambitbauer zurück; auch könnte hier 5. *g*2—*g*3 *f*4*g*3; 6. Rochirt, *g*3—*h*2: 7. K*g*1—*h*1 geschehen, wodurch Weiss bei sicherer Stellung seines Königs hinter dem feindlichen Bauer einen mächtigen Angriff gegen den schwachen Punkt *f*7 gewinnt. Man nennt diese Variante Gambit des Cunningham.

Endlich ist noch im vierten Zuge nach 1. *e*2—*e*4 e7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 4. L*f*1—c4 die Abweichung des Muzio Gambits, welche in dem frühzeitigen Angriff 4. *g*5—*g*4 besteht, zu erwähnen. Weiss kann hier den Springer opfern durch 5. Rochirt, *g*4—*f*3: 6. D*d*1—*f*3: und damit einen überaus starken Angriff vorbereiten. Am besten geschieht 6. D*d*8—*f*6; 7. *e*4—*e*5 D*f*6—*e*5: 8. *d*2—*d*3 L*f*8—*h*6 9. S*b*1—c3 S*b*8—c6; 10. Lc1—*d*2 S*g*8—*e*7; 11. T*a*1—*e*1 De5—c5† 12. K*g*1—*h*1 Sc6—*d*4; 13. D*f*3—*h*3 L*h*6—*g*5; 14. D*h*3—*h*5 und der Gambitgeber wird beim Angriff des Springers über *e*4 nach *f*6 und Postirung des schwarzen Läufers auf c3 den Angriff mit Erfolg durchführen.

Vierunddreissigstes Kapitel.

Unregelmässige Hauptvarianten des Königgambits.

§. 282. Es kommen hier zunächst die incorrecten Bedingungsvarianten in Betracht, also 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*b*1—c3, d. i. die Variante des Hülfsmomentes und 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. L*f*1—c4 die Variante des Grund-

momentes, in welchen der Gambitzug *f* 2 — *f* 4 noch nachfolgt.

§. 283. Die Eröffnung 1. *e* 2 — *e* 4 *e* 7 — *e* 5 2. S *b* 1 — *c* 3 gestattet zunächst die einfachste Vertheidigung durch gleiche Entwickelung mit 2. S *b* 8 — *c* 6. Darauf kann 3. L *f* 1 — *c* 4 L *f* 8 — *c* 5; 4. S *g* 1 — *f* 3 S *g* 8 — *f* 6 u. s. w. geschehen. Schwach wäre aber jetzt 3. *f* 2 — *f* 4; da der Nachziehende das Gambit annimmt und mit Hülfe seines Damenspringers auf *c* 6 es siegreich vertheidigen wird. Eben so nachtheilig wäre aber auf der andern Seite für Schwarz die Entwickelung 2. S *b* 1 — *c* 3 S *g* 8 — *f* 6; da jetzt 3. *f* 2 — *f* 4 ruhig geschehen könnte; denn selbst bei 3. *d* 7 — *d* 5 würde 4. *f* 4 — *e* 5: den Anziehenden günstig stellen.

§. 284. In der andern Variante 1. *e* 2 — *e* 4 *e* 7 — *e* 5; 2. L *f* 1 — *c* 4 kann aber Schwarz den Zweck des Königsgambits sofort durch 2. S *g* 8 *f* 6 hintertreiben; denn jetzt erscheint der Zug 3. *f* 2 — *f* 4 sicherlich mehr oder weniger gewagt. Von Erfolg ist dieses Gambit nur in der Variante 2. L *f* 1 — *c* 4 *c* 7 — *c* 6; 3. D *d* 1 — *e* 2, wo dann 4. *f* 2 — *f* 4 folgen darf.

§. 285. Ganz unregelmässig wären Anfänge wie 1. *e* 2 — *e* 4 *e* 7 — *e* 5; 2. S *g* 1 — *e* 2 oder 2. L *f* 1 — *e* 2 mit der Absicht, den Gambitzug *f* 2 — *f* 4 folgen zu lassen. Hier könnte der Nachziehende durch consequente Anwendung des Gegengambits, oder durch einfache allgemeine Vertheidigung, d. i. consequente Entwickelung der Hauptfiguren sich für alle Fälle günstig stellen.

Dritte Abtheilung.

Die gemischten Systeme.

Fünfunddreissigstes Kapitel.

Einleitung.

§. 286. Die gemischten Systeme entstehen durch Verbindung der Gambitsysteme auf der einen und der einfachen

Angriffssysteme auf der andern Seite. Für die Praxis haben diese Systeme eine grosse Bedeutung und wir erkennen in ihnen die ergiebigsten Spielweisen für die lebende Partie.

§. 287. Das Mittelgambit gestattet zunächst eine Verbindung mit beiden Varianten der einfachen Angriffssysteme d. i. sowohl mit der Combination des allgemeinen wie des directen Angriffes. Zugleich giebt es noch einen eigenthümlichen Anfang, welcher in wenigen Zügen sämmtliche drei Angriffsarten vereinigt. Letzteren kann man daher als die eigentliche Normalvariante der gemischten Syteme betrachten.

§. 288. Es giebt sonach im Allgemeinen drei Arten von gemischten Systemen. Denn die eigentliche Natur des Königsgambits tritt durch den Zug *f*2—*f*4 in Widerspruch mit dem in den andern Systemen erforderlichen Springerzuge *g*1—*f*3. Es könnte hier allein an die allgemeine Angriffsvariante des Springergambits gedacht werden, welche im Sinne der gemischten Systeme eine Verbindung des Königsgambits mit dem allgemeinen Angriff bieten dürfte. Wir denken hierbei an die Spielart: 1. *e*2—*e*4, *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4, e5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3, *g*7—*g*5; 4. L*f*1—*c*4, L*f*8—*g*7; *d*2—*d*4, *d*7—*d*6; 6. Rochirt, *h*7—*h*6; 7. *c*2—*c*3 u. s. w., welche in §. 279 genügend behandelt ist.

Sechsunddreissigstes Kapitel.

Die Hauptvariante.

§. 289. Wenn in der Eröffnung

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;

2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6

der directe Angriff durch sein aus §. 230 bekanntes Charactermoment

3. L*f*1—*b*5 Sg8—*f*6

angedeutet ist, so kann nun nach Ausprägung des allgemeinen Angriffs durch die aus §. 220 bekannte Rochade

4. Rochirt S*f*6—*e*4:

schliesslich noch das Mittelgambit durch

5. *d*2—*d*4

zur Anwendung kommen. Der Anziehende wird hier in allen Fällen namentlich aber bei 5. *e*5—*d*4: oder 5. S*c*6—*d*4: einen äusserst günstigen Angriff erlangen; denn auf 5. *e*5—*d*4: folgt 6. T*f*1—*e*1 *d*7—*d*5. 7, S*f*3—*d*4: L*c*8—*d*7; 8. L*b*5—*c*6: *b*7—*c*6: 9. *f*2—*f*3, oder 6. D*d*8—*c*7; 7. S*f*3—*d*4: S*c*6—*d*4; 8. D*d*1—*d*4: *f*7—*f*5; 9. *f*2—*f*3; auf 5. S*c*6*d*4: aber 6. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4: 7. T*f*1—*e*1 u. s. w.

§. 290. Es erscheint daher kaum rathsam für Schwarz, im vierten Zuge den weissen Königsbauer zu nehmen; vielleicht ist hier 4. L*f*8—*c*5 vorzuziehen, obgleich auch darauf Weiss durch 5. L*b*5—*c*6: nebst S*f*3—*e*5: oder durch 5. D*d*1—*e*2 nebst *c*2—*c*3 ein äusserst günstiges Spiel erhalten möchte. Am sichersten möchte endlich nach 4. Rochirt S*f*6—*e*4: 5. *d*2—*d*4 die Antwort L*f*8—*e*7 sein.

Siebenunddreissigstes Kapitel.

Verbindung von Mittelgambit und allgemeinem Angriff.

§. 291. Wenn in der Hauptvariante des allgemeinen Angriffs (s. §. 220)

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;
2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6;
3. L*f*1—*c*4 L*f*8—*c*5;
4. Rochirt

der weitere Angriff durch die Gambitzüge 5. *d*2—*d*4 oder 5. *b*2—*b*4 eingeleitet wird, so verbindet man hier das Mittelgambit mit dem allgemeinen Angriff.

§. 292. Geschieht nun zunächst

4. . . . *d*7—*d*6

so kann nun die Combination

5. *b*2—*b*4 L*c*5—*b*4:
6. *c*2—*c*3 L*b*4—*a*5;
7. *c*3—*d*4: oder
7. D*d*1—*b*3

in eine besondere Variante des Mittelgambits d. i. in das sogenannte Evansgambit hinüberführen.

§. 293. Geschieht aber

4. . . . S*g*8—*f*6,

so kann die andere Combination

5. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:

6. *e*4—*e*5

in eine für Schwarz ungünstige Spielart einlenken, welche am Schluss des §. 244 angedeutet ist. Hier ist noch zu bemerken, dass die Entgegnungen 5. S*c*6—*d*4: und L*c*5—*d*4: mangelhaft wären; erstere wegen 6. S*f*3—*e*5: S*d*4—*e*6; 7. L*c*4—*e*6: u. s. w., letztere aber wegen 6. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4: 7. *e*4—*e*5 oder 6. S*c*6—*d*4: 7. *f*2—*f*4 *d*7—*d*6; 8. *f*4—*e*5: *d*6—*e*5: 9. L*c*1—*g*5 etc.

Achtunddreissigstes Kapitel.

Verbindung von Mittelgambit und directem Angriff.

§. 294. In der Variante des directen Angriffes 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 3. L*f*1—*b*5 S*g*8—*f*6 könnte nun das Mittelgambit durch 4. *d*2—*d*4 seine Stelle finden, was namentlich bei der Fortsetzung 4. S*c*6—*d*4: 5. S*f*3—*d*4: *e*5—*d*4: 6. D*d*1—*d*4: *c*7—*c*6; 7. L*b*5—*c*4 *d*7—*d*5; 8. *e*4—*d*5: S*f*6—*d*5: 9. S*b*1—*c*3 für den Anziehenden günstig sein würde. Indess die Abweichung 7. L*b*5—*c*4 *b*7—*b*5 dürfte den Gegner besser stellen, da sie ihm ohne materiellen Nachtheil den Angriff später in die Hände spielt.

§. 295. Es ist deshalb rathsamer, die Grundvariante dieses gemischten Systemes durch folgende Verbindung

1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5;

2. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6;

3. *d*2—*d*4 *e*5—*d*4:

4. L*f*1—*b*5

herzustellen. Geschieht nun S*g*8—*f*6, so wird der Angriff 5. *e*4—*e*5 von grosser Kraft; geschieht aber 4. L*f*8—*c*5, so sichert 5. Rochirt *d*7—*d*6; 6. S*f*3—*d*4: dem Anziehen-

den den Angriff und die bessere Stellung. Am besten erscheint vielleicht noch

4. . . . . L*f*8—*b*4 †
5. S*b*1—*d*2;

allein auch hier wird der Anziehende eine günstige Entwickelung erlangen, den Gambitbauer aber gewiss in den meisten Fällen wieder gewinnen.

Dritter Abschnitt.

Die sicilianische Partie.

Neununddreissigstes Kapitel.

Die Hauptvariante.

§. 296. Die Eröffnung 1. *e*2—*e*4 *c*7—*c*5 bezweckt zwar auf der einen Seite eine Abwehr gegen Bildung der Mitte durch *d*2—*d*4 und hat die günstige Eigenschaft, dass in ihr der Normalzug *e*7—*e*6 noch möglich bleibt, sie leidet aber an dem in §. 173 streng gerügten Tempofehler einer zu vorzeitigen Bewegung der Lauferbauern, und der Anziehende wird daher gegen sie bei strenger Benutzung des Tempigewinnes einen mehr oder weniger günstigen Angriff erlangen. Es kommt auch hier vorzüglich auf schleunige Entwickelung der kleineren Officiere an, und nur die Vernachlässigung aller dieser Gesichtspunkte hat bis jetzt noch immer die richtige Behandlung dieses Anfanges verfehlen lassen.

§. 297. Die einzig correcte Einleitung des Angriffes besteht nun zunächst in den Zügen 1. *e*2—*e*4 *c*7—*c*5; 2. S*g*1—*f*3 *e*7—*e*6; 3. S*b*1—*c*3 S*b*8—*c*6; 4. L*f*1—*b*5 *d*7—*d*5; 5. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: 6. *d*2—*d*4, und die Entwickelung der weissen Partei, welche nun bald die Rochade auszuführen hat, steht der des Nachziehenden bedeutend vor.

Digitized by Google

§. 298. Aus der gegebenen Variante lässt sich kurz folgendes specielle Princip für die Combinationen der weissen Partei ableiten. Zunächst geht der Königsspringer heraus, der Damenspringer entspricht sodann der Bewegung des feindlichen Königsbauers, der Königsläufer findet am passendsten seinen Platz auf *b*5 oder, falls Schwarz durch *a*7—*a*6 noch ein Tempo verliert, nach dem Mittelgambitszuge *d*2—*d*4 auf dem Felde *d*3. Das Mittelgambit aber findet ebenfalls gegen irgend ein anderes Moment des Nachziehenden seine passende Ausführung. Nach diesem Verfahren hat nun Weiss in den speciellen einzelnen Varianten sich zu verhalten; später aber wird er stets geeignete Anknüpfungspunkte für einzelne directe Angriffe in Menge finden.

Vierzigstes Kapitel.

Nebenvarianten.

§. 299. Unter anderen Behandlungen der vorliegenden Eröffnung sind vorzüglich zwei Angriffe bemerkenswerth, von denen der eine dem Character der Normalpartie, der andere aber dem Gambitverfahren in der Königsbauereröffnung ähnlich ist. Ersterer wird durch 2. *c*2—*c*3, letzterer durch 2. *d*2—*d*4 eingeleitet.

§. 300. Die Combination 1. *e*2—*e*4 *c*7—*c*5; 2. *c*2—*c*3 wird durch *e*7—*e*6; 3. S*g*1—*f*3 S*b*8—*c*6; 4. *d*2—*d*4 *c*5—*d*4: 5. *c*3—*d*4: *d*7—*d*5; 6. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: in eine bekannte Position der Normalpartie hinübergeleitet. Es kann nun 7. L*f*1—*d*3 L*f*8—*d*6; 8. Rochirt S*g*8—*e*7; 9. S*b*1—*c*3, Rochirt; 10. *a*2—*a*3 *a*7—*a*6; 11. L*c*1—*e*3 L*c*8—*e*6; 12. D*d*1—*c*2 u. s. w. geschehen.

§. 301. Die Fortsetzung 2. *d*2—*d*4 im Anfange 1. *e*2—*e*4 *c*7—*c*5 wird zunächst mit 2. *c*5—*d*4 beantwortet, worauf Weiss den Gambitangriff mit 3. S*g*1—*f*3 fortsetzen könnte. Viele Partien der neueren Zeit sind unter den Meistern des Spieles mit dieser Combination ge-

spielt worden, häufig aber zu Gunsten der Vertheidigung, so dass wir lieber die Fortsetzung 3. D*d*1—*d*4: S*b*8—*c*6; 4. D*d*4—*d*1 *e*7—*e*6 vorziehen möchten, in welcher nun entweder 5. L*f*1—*d*3 L*f*8—*c*5; 6. S*g*1—*f*3 S*g*8—*f*6; 7. Rochirt, oder 5. Lc1—*e*3 *d*7—*d*5; 6. *e*4—*d*5: *e*6—*d*5: 7. Sg1—*f*3 L*f*8—*d*6; 8. L*f*1—*d*3 S*g*8—*f*6; 9. Rochirt, Rochirt; 10. *c*2—*c*4 u. s. w. folgen kann.

§. 302. So günstig sich nun auch die vorgeführten Varianten für den Anziehenden zeigen, so sind sie doch wie alle anderen noch möglichen Abweichungen kaum der im vorigen Kapitel gegebenen Hauptvariante zu vergleichen. Wir glauben daher, durch die letztere Behandlungsweise die für die sicilianische Eröffnung so günstige Meinung der Theorie zuerst widerlegt zu haben.

Vierter Abschnitt.

Anormale Angriffs-Eröffnungen.

Einundvierzigstes Kapitel.

Eröffnung mit dem Damenbauer.

§. 303. Unter den von der Normaleröffnung abweichenden Anfängen des Anziehenden kommt für die Theorie hauptsächlich die Bewegung des Damenbauers in Betracht. Sie hat einen rein defensiven Charakter; auch vermag der Nachziehende sofort durch den gleichen Zug (1. *d*7—*d*5) die richtige Vertheidigung einzuleiten. Es geht dann der Königsbauer gewöhnlich nur einen Schritt und der Anziehende giebt damit mannigfache kräftige Angriffsweisen, wie sie die früheren Abschnitte lehrten, von vornherein aus der Hand.

§. 304. Die einzig bedeutende Angriffsvariante ist hier das sogenannte Damengambit

1. *d*2—*d*4 *d*7—*d*5
2. *c*2—*c*4,

dessen Annahme durch 2. *d*5—*c*4: die Theorie zu vermeiden anräth; denn es kann darauf 3. *e*2—*e*3 *e*7—*e*5 (bester Zug); 4. L*f*1—*c*4: *e*5—*d*4: 5. *e*3—*d*4: L*f*8—*d*6 u. s. w. den Weissen einen kleinen Positionsvortheil durch seinen freien Mittelbauer sichern. Man empfiehlt deshalb die Entgegnung

2. . . . *e*7—*e*6,

worauf 3. *e*2—*e*3 *e*7—*e*5

die Spiele schnell gleich stellt.

§. 305. Zuweilen sieht man auch die Vertheidigung 1. *d*2—*d*4 *f*7—*f*5, worauf 2. *c*2—*c*4 S*g*8—*f*6; 3. S*b*1—*c*3 *e*7—*e*6; 4. *e*2—*e*3 *d*7—*d*5; 5. S*g*1—*f*3 u. s. w. erfolgen kann. Interessant ist hier eine Art Mittelgambit 1. *d*2—*d*4 *f*7—*f*5; 2. *e*2—*e*4 *f*5—*e*4: 3. S*b*1—*c*3 S*g*8—*f*6; 4. L*c*1—*g*5 u. s. w., oder falls 3. *d*7—*d*5, so 4. D*d*1—*h*5† nebst 5. D*h*5—*d*5: mit besserem Spiele für Weiss.

§. 306. Endlich ist noch der Anfang 1. *d*2—*d*4 *c*7—*c*5 zu erwähnen, in welchem jedoch 2. *d*4—*d*5 den Anziehenden günstig stellt, wie z. B. die Fortsetzung 2. *e*7—*e*5; 3. *e*2—*e*4 *d*7—*d*6; 4. *f*2—*f*4 *f*7—*f*5; 5. L*f*1—*d*3 *f*5—*e*4: 6. L*d*3—*e*4: S*g*8—*f*6: 7. S*b*1—*c*3 u. s. w. zeigt.

Zweiundvierzigstes Kapitel.

Die Eröffnung mit den Lauferbauern.

§. 307. Die Anfänge der Lauferbauern 1. *c*2—*c*4 und 1. *f*2—*f*4 ergeben nur wenig interessante Spiele, da ihnen der eigentliche Mittelangriff mehr oder weniger abgeht. Der Nachziehende kann sich sofort einer gleichen Position bemächtigen und die hierbei häufig verschränkte Bauernstellung gestattet nur dürftige Combinationen.

§. 308. Der Anfang 1. *f*2—*f*4 kann folgendes Spiel herbeiführen: 1. *f*2—*f*4 *d*7—*d*5; 2. S*g*1—*f*3 L*c*8—*g*4;

3. S*f*3—*g*5 L*g*4—*f*5; 4. *g*2—*g*4 *e*7—*e*6; 5. *g*4—*g*5 *f*7—*f*6 6. S*e*5—*f*3 *f*6—*g*5: 7. S*f*3—*g*5: L*f*8—*e*7; 8. *h*2—*h*4 *h*7—*h*6; 9. S*g*5—*f*3 L*f*5—*g*4 zum Vortheile von Schwarz. Auch könnte sofort 1. *f*2—*f*4 *f*7—*f*5: 2. S*g*1—*f*3 S*g*8—*f*6 die Positionen schnell gleichstellen.

§. 309. Bei 1. *c*2—*c*4 geschieht am besten 1. *c*7—*c*5; 2. *e*2—*e*3 *e*7—*e*6; 3. S*b*1—*c*3 S*b*8—*c*6 u. s. w. Statt dessen könnte auch 1. *c*2—*c*4 *c*7—*c*5; 2. *f*2—*f*4 *f*7—*f*5; 3. *d*2—*d*3 S*g*8—*f*6; 4. S*b*1—*c*3 *d*7—*d*6; 5. *e*2—*e*4 S*b*8—*c*6; 6. S*g*1—*f*3 *e*7—*e*5 u. s. w. die Stellungen bald ausgleichen. Nicht empfehlen möchten wir aber auf 1. *c*2—*c*4 die Entgegnung 1. *e*7—*e*5. In allen anderen Fällen dürfte die Vertheidigung wenig Schwierigkeit bieten und sich meist eine auf beiden Theilen gleichartige Entwickelung ohne besonderes Interesse herausstellen.

Sechster Theil.

Lehre von den Endungen.

Dreiundvierzigstes Kapitel.

Einleitung.

§. 310. Es giebt im Allgemeinen drei Klassen von Endungen oder Endspielen, deren erste die eigentlich theoretischen Endspiele umfasst, wie wir sie schon im ersten Buche näher kennen gelernt haben. In ihnen wird der König nebst einigen Officieren oder Bauern gegen den feindlichen König, allein oder ebenfalls mit einigen Stücken versehen, gedacht. Man muss sie genau kennen, da sie möglicher Weise beim Ende einer wirklichen Partie sich zeigen können.

§. 311. Eine zweite Klasse von Endspielen enthält solche Positionen aus wirklich gespielten Partien, welche

ihrem äusseren Charakter nach dem Mittelspiele angehören, aber gleichwohl in einer bestimmten Anzahl von Zügen irgend einen entscheidenden Abschluss gestatten. Man nennt sie nicht unpassend Partienrester, in deren Einleitung und eleganter Durchführung sich häufig grosse Meister auszeichnen.

§. 312. Endlich giebt es noch gewisse willkührlich aufgestellte Spielendungen, welche zwar nicht auf besonderen Kunstwerth, wohl aber auf den Nutzen Anspruch machen, den sie für Uebung in practischen Combinationen der Partie bieten. Sie sind von einer wirklichen Partie unabhängig, d. h. frei geschaffene Producte und tragen gewöhnlich den Namen Studien. Durch die grössere Leichtigkeit, mit welcher sie sich aus einer gespielten Partie herleiten lassen, unterscheiden sie sich wesentlich von den sogenannten Problemen oder Schachaufgaben.

Vierundvierzigstes Kapitel.

Die eigentlichen Endspiele.

§. 313. Die einfachen Endspiele mit einem Officiere sind meist im ersten Buche schon ausführlich behandelt Man vergleiche dort das 11., 15., 26. und 27. Kapitel. Hier bleibt vorzüglich noch das Spiel von Thurm und Laufer gegen Thurm zu erörtern übrig, sowie einige gemischte Endspiele mit Officieren und Bauern.

§. 314. Die Theorie hält das Matt von Thurm und Laufer gegen Thurm aus der Mitte des Brettes bis jetzt noch für unmöglich; in practischen Fällen wird aber nicht selten die stärkere Partei den Sieg erringen, da die richtige Vertheidigung äusserst schwierig und künstlich ist. Es kommt zunächst darauf an, den König der schwächeren Partei an den Rand zu drängen, wozu der eigene König und Thurm benutzt wird, während der Laufer gegen etwaige Thurm-

angriffe seinen König hierbei zu decken sucht. Nun giebt es einige bestimmte Randpositionen, in welchen das Matt mit theoretischer Sicherheit erzwungen werden kann. Die erste äussert sinnreiche Analyse dieser Art verdanken wir dem berühmten Meister Philidor. Man stelle den weissen König auf *e*6, seinen Thurm aber auf *c*1 und einen Laufer auf *e*5, den schwarzen König aber auf *e*8 und seinen Thurm auf *d*7. Es geschehen die Züge: 1. T*c*1—*c*8† T*d*7—*d*8; 2. T*c*8—*c*7 T*d*8—*d*2; 3. T*c*7—*b*7 T*d*2—*d*1 (bei T*d*2—*d*3 ergiebt sich die Combination vom 9. Zuge ab.) 4. T*b*7—*g*7 T*d*1—*f*1; 5. T*g*7—*c*7 T*f*1—*d*1; (Bei 5. K*e*8—*d*8 folgt 6. T*c*7—*c*6, T*f*1—*e*1; 7. T*c*6—*c*2 T*e*1—*e*4; 8. T*c*2—*d*2† nebst 9. T*d*2—*b*2) 6. L*e*5—*c*3 T*d*1—*d*3 (Bei K*e*8—*d*8 gewinnt 7. T*c*7—*c*4 K*d*8—*e*8; 8. L*c*3—*a*5 K*e*8—*f*8; 9. T*c*4—*g*4 u. s. w.) 7. L*c*3—*f*6 T*d*3—*e*3† 8. L*f*6—*e*5 T*e*3—*d*3; 9. T*c*7—*e*7† K*e*8—*d*8; 10. T*e*7—*g*7 K*d*8—*c*8; 11. T*g*7—*c*7† K*c*8—*d*8; 12. T*c*7—*c*4 K*d*8—*e*8; 13. L*e*5—*d*4 und Weiss gewinnt. Das Prinzip dieser Lösung ist das Streben von Weiss, die Punkte *c*7 und *g*7 mit dem Thurm einzunehmen, während der Thurm des Gegners auf *d*3 oder *f*3 zu stehen kommt. Nach Philidor haben sich viele andere grosse Meister, wie Lolli, Cochrane, Szen, um das Endspiel von Thurm und Laufer gegen Thurm verdient gemacht, und man kann wohl sagen, dass kein Problem der Spielendungen so grosse Beachtung auf sich gezogen hat. Trotzdem hat die vollständige Auflösung der Theorie noch immer nicht gelingen wollen und das Problem bleibt für den Liebhaber noch jetzt ein Feld vieler Controversen und reicher Ausbeute für eigene Forschungen.

§. 315. Gegen einen leichten Offizier vermögen nicht selten ein Paar verbundene Bauern zu gewinnen. Die Hauptsache bleibt auch hier, wie im Endspiele überhaupt, dass der König thätig mitwirkt. Sind die Bauern aber zerstreut, so haben sie selten Hoffnung auf Gewinn. In der Stellung des weissen Königs auf *f*3 und drei weisser Bauern auf *b*2, *e*4, *g*5, ferner des schwarzen Königs auf *b*4 und eines schwar-

zen Läufers auf *g*6 kann Schwarz das Spiel unentschieden halten, es mag anziehen wer will. Es geschieht z. B. 1. *e*4—*e*5 K*b*4—*c*5; 2. K*f*3—*f*4 K*c*5—*d*5; 3. *b*2—*b*4 L*g*6—*d*3; 4. *b*4—*b*5 L*d*3—*b*5: 5. K*f*4—*f*5 L*b*5—*d*7 † und Schwarz hält das Spiel remis.

§. 316. Beim Spiele von Bauern gegen Bauern kommt es hauptsächlich auf die Entgegenstellung oder Opposition der Könige an, indem derjenige König, welcher vom anderen aus der Opposition vertrieben werden kann, nicht selten verliert. So wird in der Stellung des weissen Königs auf *e*4 und zweier Bauern auf *f*4 und *g*5, des schwarzen Königs dagegen auf *e*6 und eines Bauers auf *g*6 der weisse König beim Anzuge nur remis machen, weil ihm dann der Gegner die Opposition halten kann, z. B. 1. K*e*4—*d*4 K*e*6—*d*6; 2. K*d*4—*d*3 K*d*6—*d*7; 3. K*d*3—*e*3 K*d*7—*e*7; 4. K*e*3—*d*4 K*e*7—*d*6; 5. K*d*4—*e*4 K*d*6—*e*6 u. s. w. Bei 1. K*e*6—*f*5 aber verliert Schwarz durch 2. K*d*4—*e*3 K*f*5—*g*4; 3. K*e*3—*e*4 oder 2. K*f*5—*e*6; 3. K*e*3 *e*4 die Opposition. Zieht indess in der gegebenen Stellung Schwarz zuerst, so wird er die Opposition und damit das Spiel einbüssen; z. B. 1. K*e*6—*d*6; 2. *f*4—*f*5 K*d*6—*e*7; 3. *f*5—*f*6 † K*e*7—*e*6; 4. K*e*4—*d*4 u. s. w. Nähme hier Weiss 3. *f*5—*g*6: so würde das Spiel remis, nähme aber Schwarz 2. *g*6—*f*5:. so kommt Weiss mit dem Könige nach *g*7 und lässt seinen Bauer *g*5 ungehindert avanciren.

§. 317. Finden sich auf entgegengesetzten Flügeln einander feindliche Bauern, so kommt es natürlich auf die Nähe der Könige und die mehr oder weniger vorgerückte Stellung der Bauern an. Man merke folgendes Ende einer von uns wirklich gespielten Partie. Der weisse König auf *e*2, der schwarze König auf *g*7; weisse Bauern auf *a*2, *b*4, *c*5, h2; schwarze Bauern auf *a*6, *c*3, *g*4, *h*6. Schwarz am Zuge geht K*g*7—*f*7 um zunächst dem drohenden Sturm der weissen Flügelbauern entgegen zu kommen. Weiss zieht *a*2—*a*4, um dieses Vorrücken durchzusetzen; Schwarz nähert abermals seinen König *f*7—*e*7, denn durch *c*3—*c*2 hätte

er nur ein Tempo verloren. Jetzt sucht Weiss ebenfalls seinen König durch *e*3 — *d*3 näher zu bringen. Darauf geschieht *h*6 — *h*5; K*d*3 — *c*3; *h*5 — *h*4; K*c*3 — *d*3 *g*4 — *g*3; *h*2 — *g*3: Wollte nun Schwarz h4 — *g*3: schlagen, so würde Weiss durch seinen König diesen Bauern noch vor dem Avancement glücklich erobern und dann durch sein eigenes Bauernübergewicht auf dem linken Flügel gewinnen. Es geschieht deshalb von Schwarz *h*4 — *h*3, und der weisse König würde nun zu spät kommen, um diesen Bauer vom Avanciren abzuhalten, sodass Schwarz dadurch den Sieg erringt.

Fünfundvierzigstes Kapitel.

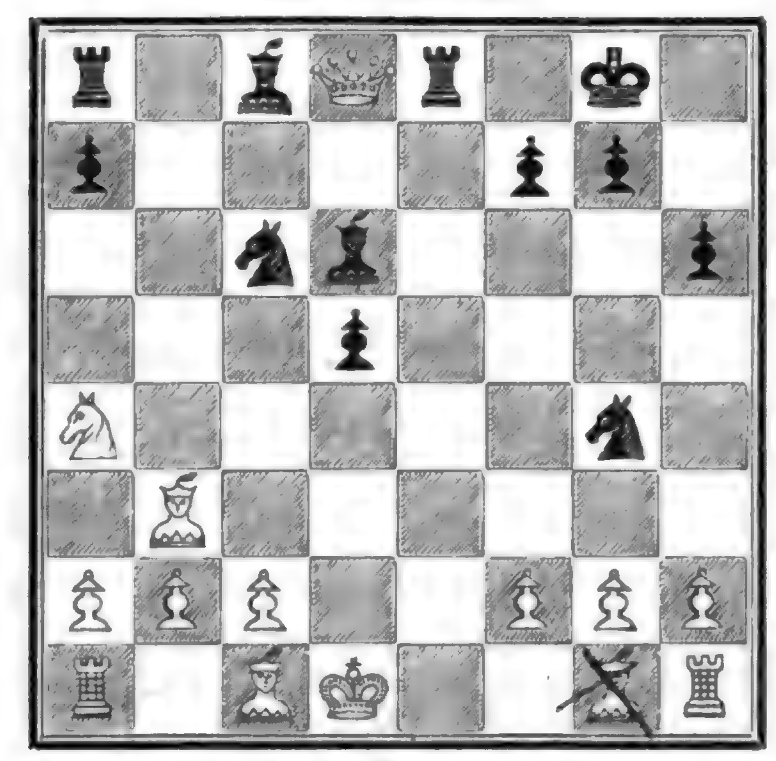
Partienrester.

§. 318. Häufiger als man glaubt, finden sich im Verlauf wirklich gespielter Partien solche Stellungen, welche eine schnelle und elegante Entscheidung von Seiten einer Partei in sich bergen. Man suche nun zwar nicht ohne Grund dergleichen künstliche Manoeuvres, sei aber auch nicht zu hastig auf Ausbeutung jedes kleinen augenblicklichen Vortheils bedacht, statt dessen sich vielleicht durch einige kleine Opfer und kunstvollere Combinationen ein glänzendes Matt herbeiführen lässt. Zur Probe geben wir hier ein Paar Beispiele solcher Art.

§. 319. In der folgenden Partie, welche der Autor gegen einen berühmten Berliner Meister durchführte, ergab sich nach den Zügen 1. *e*7 — *e*5 *e*2 — *e*4; 2. S*g*8 — *f*6 S*b*1 — *c*3; 3. L*f*8 — *c*5 L*f*1 — *c*4; 4. Rochirt *d*2 — *d*3; 5. *b*7 — *b*5 L*c*4 — *b*5: 6. *c*7 — *c*6 L*b*5 — *c*4; 7. *d*7 — *d*5 *e*4 — *d*5: 8. *c*6 — *d*5: L*c*4 — *b*3; 9. *h*7 — *h*6 S*c*3 — *a*4; 10. L*c*5 — *d*6 *d*3 — *d*4; 11. *e*5 — *d*4: D*d*1 — *d*4: 12. S*b*8 — *c*6 D*d*4 — *h*4; 13. T*f*8 — *e*8 † K*e*1 — *d*1; 14. S*f*6 — *g*4 D*h*4 — *d*8: folgende Position:

Digitized by Google

Die Schwarzen.



Die Weissen.

Statt nun die weisse Dame zu nehmen, wie es vielleicht mancher Spieler zunächst gethan hätte, kündigte hier Schwarz ein Matt in vier Zügen an.' Diese Züge sind: 15. S*g*4—*f*2† K*d*1—*d*2; 16. L*d*6—*f*4† K*d*2—*c*3; 17. S*f*2—*d*1† K*c*3—*d*3; 18. L*c*8—*f*5† und Matt.

§. 320. Besonders ausgezeichnet in der Einleitung solcher Positionen war der zu Berlin 1846 verstorbene Meister Bledow. In folgender Partie 1. *e*2—*e*4 *e*7—*e*5; 2. *f*2—*f*4 *e*5—*f*4: 3. S*g*1—*f*3 *g*7—*g*5; 4. *h*2—*h*4 *g*5—*g*4: 5. S*f*3—*g*5 *h*7—*h*5; 6. L*f*1—*c*4 S*g*8—*h*6; 7. *d*2—*d*4 *f*7—*f*6; 8. L*c*1—*f*4: *f*6—*g*5: 9. *h*4—*g*5: D*d*8—*e*7; 10. S*b*1—*c*3 S*h*6*f*5; 11. Rochirt S*f*5—*d*6; 12. S*c*3—*d*5 D*e*7—*d*8; 13. S*d*5—*f*6† K*e*8—*e*7; 14. L*c*4—*b*3 *c*7—*c*6; 15. D*d*1—*d*3 L*f*8—*g*7 entsteht jetzt die Stellung

Die Schwarzen.

Die Weissen.

Hier kündigte Bledow, welcher die weissen Steine führte, ein vierzügiges Matt an. Es sind die Züge: 16. Lf4—d6† Ke7—d6; 17. Dd3—g3† Kd6—e7; 18. Dg3—e5† Ke7—f8; 19. Sf4—h7†† und (wegen des Doppelschachs) Matt.

Sechsundvierzigstes Kapitel.

Studien.

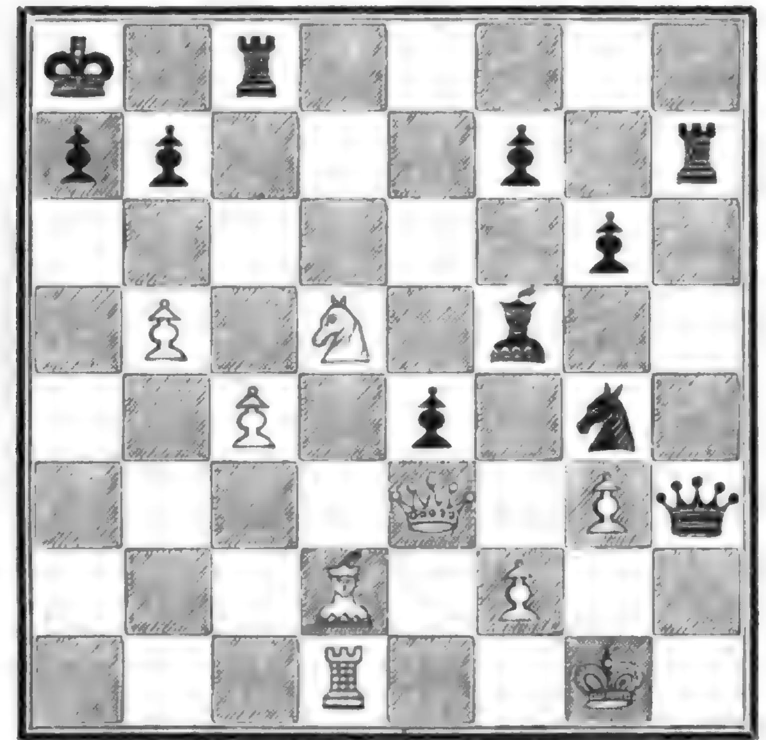
§. 251. Die Studien haben entweder den Charakter von Positionen aus der Mitte der Partie, oder sie gleichen den eigentlichen Endspielen, indem sie bei nur wenigen Figuren besondere Eigenschaften der letzteren darzulegen suchen. Positionen der ersteren Art hat der berühmte Meister Stamma in seinen Schachspielgeheimnissen mit vieler Kunst componirt; Endspiele der anderen Art sind besonders in neuerer Zeit durch die interessanten „Schachstudien" der Herren Kling und Horwitz bekannter geworden. Einige Beispiele werden den Charakter und das gegenseitige Ver-

Digitized by Google

hältniss dieser verschiedenen Arten von Endspielen sogleich in klares Licht setzen.

§. 322. Das dritte Spiel von Stamma bietet folgende Stellung

Die Schwarzen.



Die Weissen.

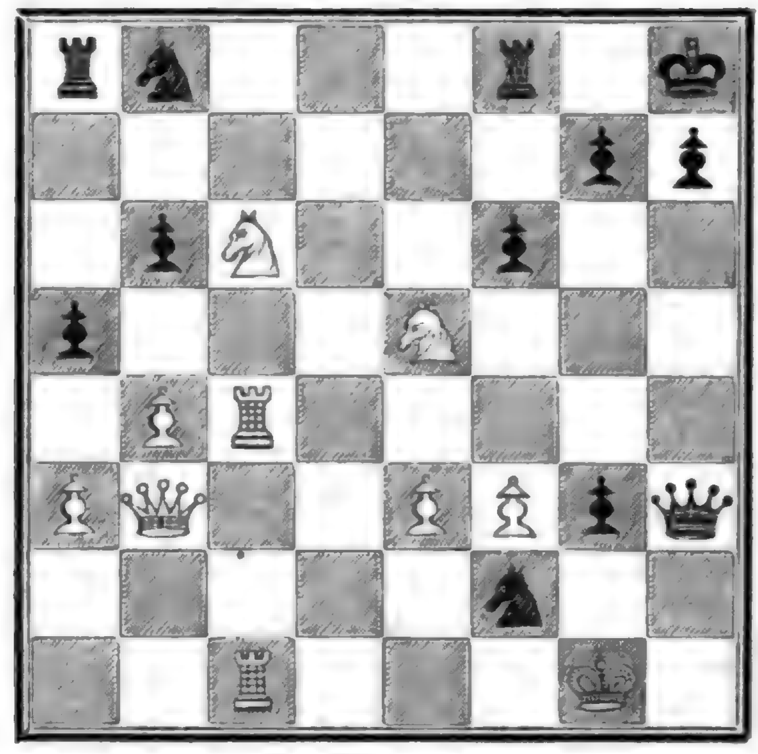
Weiss soll in dieser Endstellung das Matt in 9 Zügen erzwingen. Es geschieht 1. D*e*3—*a*7† K*a*8—*a*7: 2. T*d*1—*a*1† K*a*7—*b*8; 3. L*d*2—*f*4† T*c*8—*c*7, 4. L*f*4—*c*7† K*b*8—*c*8; 5. T*a*1—*a*8† K*c*8—*d*7; 6. T*a*8—*d*8† K*d*7—*e*6; 7. T*d*8—*e*8† K*e*6—*d*7; 8. T*e*8—*e*7† K*d*7—*c*8; 9. S*d*5—*b*6† und Matt.

Anmerkung. Aehnlickeit mit vorgelegter Position hat das 39. Spiel desselben Meisters: Weiss. K*g*1; D*e*3; T*a*3, *c*1; L*d*2, *f*1; S*c*4; Bauern *a*5, *f*2, *g*3. Schwarz. K*b*8; D*h*5; T*d*8, *h*8; S*c*5, *g*4; L*c*8; Bauern *a*7, *b*7, *f*5, *g*5. Hier wird das Matt ebenfalls in 9 Zügen erzwungen. 1. D*e*3—*f*4† *g*5—*f*4: 2. L*d*2—*f*4† T*d*8—*d*6; 3. L*f*4—*d*6† K*b*8—*a*8; 4. S*c*4—*b*6† *a*7—*b*6: 5. *a*5—*b*6† S*c*5—*a*6; 6. T*c*1—*c*8† T*h*8—*c*8: 7. T*a*3—*a*6† *b*7—*a*6: 8. L*f*1—*g*2† T*c*8*c*6; 9. L*g*2—*c*6† und Matt.

Digitized by Google

In folgendem Spiele von Stamma:

Die Schwarzen.



Die Weissen.

kann Weiss in 6 Zugen das Matt erreichen. Es geschieht nämlich 1. T*c*4—*h*4 womit der Springer auf *g*6 Matt droht. Entgegnet nun Schwarz D*h*3—*h*4, so folgt 2. D*b*3*g*8† K*h*8—*g*8: (nimmt der Thurm, so giebt der Springer auf *e*7 Matt) 3. S*c*6—*e*7† K*g*8—*h*8; 4. S*e*5—*f*7† T*f*8—*f*7: T*c*1—*c*8† T*f*7—*f*8; 6. T*c*8—*f*8† und Matt. Zieht aber Schwarz 1. D*h*3—*f*5, so folgt 2. *e*3—*e*4 D*f*5—*g*5; 3. D*b*3—*g*8† und es folgt dieselbe Combination, — oder bei 2. S*f*2—*h*3† folgt 3. K*g*1—*g*2 S*h*3—*f*4† 4. T*h*4—*f*4: D*f*5—*f*4; 5. D*b*3—*g*8 und man gewinnt ebenfalls die Hauptcombination.

§. 324. In folgender Studie von Kling u. Horwitz steht der weisse König auf *g*7, die Dame auf *b*3 und ein Laufer auf *g*6; ferner der schwarze König auf *a*1, ein Thurm auf *g*2 und ein Bauer auf *a*2. Nimmt hier der Laufer den Bauer, so nimmt der Thurm wieder, da die Dame beim Wiederschlagen Patt machen würde. Es geschieht aber 1. D*b*3—*a*4† K*a*1—*b*2; 2. D*a*4—*b*5† K*b*2—*a*2; 3. D*b*5—*a*6† K*a*2—*b*2; 4. D*a*6—*b*7 K*b*2—*a*1; 5. D*b*7—*a*8† und Weiss kann nun den Thurm nehmen, da der

König (hier auf *b* 2 oder *b* 1) den Bauer dann nicht avanciren lassen darf. Geschähe 4. K *b* 2 — *c* 3, so würde Weiss durch 3. D *b* 7 — *f* 3 † K *c* 3 — *d* 4; 6. D *f* 3 — *f* 1 gewinnen.

§. 325. In der Stellung des weissen Königs auf *b* 8, eines Springers auf b 1 und eines Bauers auf *a* 7, ferner des schwarzen Königs auf *d* 8 und eines Laufers auf *e* 4 kann Weiss trotz des vorgerückten Thurmbauers nur remis machen. Es folgt: S *b* 1 — c 3 L *e* 4 — *a* 8; 2. S c 3 — *a* 4 L *a* 8 — *h* 1; 3. S *a* 4 — *b* 6 L *h* 1 — *g* 2; 4. S *b* 6 — *a* 4 L *g* 2 — *h* 1; 5. S *a* 4 — c 5 L *h* 1 — *a* 8; 6. S c 5 — *b* 7 † K *d* 8 — *d* 7; 7. K *b* 8 — *a* 8: K *d* 7 — c 8 und das Spiel bleibt remis.

§. 326. Steht der weisse König auf *g* 4, ein Thurm auf *e* 6 und ein Bauer auf *g* 5, von Schwarz aber der König auf *f* 7, ein Laufer auf *a* 1 und ein Bauer auf *g* 6, so kann Weiss trotz des Vortheils von Thurm gegen Laufer nur remis machen. 1. T *e* 6 — *c* 6 L *a* 1 — *d* 4; 2. K *f* 4 L *d* 4 — *b* 2; 3. K *e* 4 K *f* 7 — *g* 7; 4. T c 6 — *c* 7 † K *g* 8; 5. K *d* 5 K *f* 8; 6. K *e* 6 L *d* 2 — *b* 4 u. s. w. — Man stelle nun dieselben Figuren folgendermaassen: K *c* 6, T *g* 7, B *e* 5; von Schworz K *e* 8, L *b* 4, B c 6. Hier gewinnt Weiss durch 1. T *g* 7 — 3. K *e* 4 K *f* — *g* 7; 4. T c 6 — c 7 † K *g* 8; 5. K *d* 5 K *f* 8; 6. K *c* 6 L *d* 2 — *b* 8 u. s. w. — Man stelle nun dieselben Figuren folgendermassen: K c 6, T *g* 7, B *e* 5; von Schwarz K *e* 8, L *b* 4, B *e* 6. Hier gewinnt Weiss durch 1. T *g* 7 — *a* 7 L *b* 4 — *e* 7; 2. T *a* 7 — *a* 8 † K *f* 7; 3. K *d* 7 den Bauer in 2 Zügen. Geschieht aber 1. T *g* 7 — *a* 7 L *b* 4 — *f* 8, so kommt durch 2. T *a* 7 — *a* 8 † K *f* 7; 3. T *a* 8 — *f* 8: K *f* 8: 4. K *d* 7 K *f* 7; 5. K *d* 6 nun der weisse Bauer in 5 Zügen zum Avancement. Endlich bei 1. T *g* 7 — *a* 7 K *d* 8 gewinnt Weiss durch 2. T *a* 7 — *a* 4 L *b* 4 — c 3; 3. K c 6 — *d* 6 u. s. w.

§. 327. Zuletzt wollen wir noch eine interessante Studie von Nathan vorführen. Man stelle von Weiss den König auf *b* 7, die Springer auf *e* 4 und *e* 5, einen weissen Bauer aber auf *f* 6, von Schwarz den König auf *e* 8, sowie die Springer anf *e* 7 und *g* 7. Hier wäre es für Weis nicht gerathen, einen der Springer mit seinem Bauer zu nehmen. Schwarz möchte dann unter Umständen den Bauer erobern,

Digitized by Google

und die beiden Springer können, wie bekannt, nicht matt machen. Deshalb geshieht 1. *f*6—*f*7† K*e*8—*f*8; 2. S*e*4—*g*5, und wie auch Schwarz ziehen mag, Weiss giebt auf *e*6 oder *g*6 durch den Springer Matt. Geht aber der König 1. K*e*8—*d*8, so folgt 2. S*e*4—*c*5 und Weiss giebt dann im nächsten Zuge auf *c*6 oder *e*6 Matt.

---

2. Das Schachspiel als Quelle.

§. 328. Den Lehren der Theorie, welche im Vorigen das eigentliche Schachspiel als solches ins Auge fassten, stehen eigenthümliche von diesem Spiele abgeleitete Erkenntnisse gegenüber, die, meist einem anderen Gebiete verwandt, ihre Existenz gleichwohl erst dem Schachspiel verdanken, sodass letzteres als Quelle für ihre Entstehung angesehen werden kann. Es schliessen sich jene abgeleiteten Erkenntnisse mehr oder weniger streng an die einzelnen Hauptrichtungen der Theorie, wie wir sie in den ersten sechs Theilen behandelt haben, und daraus ergeben sich hier sechs andere neue Theile für die Schachtheorie. Zunächst steht der Organisation des eigentlichen Spieles die seiner Abarten und verwandten Spiele gegenüber, sodann knüpfen sich an die mathematische Natur des Spieles gewisse einzelne Probleme, deren Idee und Stoff dem Spiele entlehnt ist, deren Natur und Lösung aber wesentlich mathematischen Gesichtspunkten unterworfen scheint; endlich stehen mit der geschichtlichen Behandlung des Spieles gewisse kritisch-philologische und andere Untnrsuchungen in Verbindung. Zuletzt ergeben sich aus den Lehren innerer Theorie gewisse Abarten je aus den drei Theilen der Taktik, der Eröffnungen und der Endungen des Spieles.

Digitized by Google

Siebenter Theil.

Abarten des Schachspieles.

Siebenundvierzigstes Kapitel.

Die eigentlichen Abarten.

§. 329. Für die eigentlichen Abarten gilt als Hauptbedingung eine wesentliche Abänderung am Materiale des gewöhnlichen Schachspieles. Vorzüglich wird davon die Einrichtung und Grösse des Brettes sodann auch die Anzahl der Figuren betroffen, doch bleiben die Eigenschaften der letzteren, also namentlich die Gangweise, unverändert. Durch solche mehr oder weniger wesentliche Aenderung des Materials unterscheiden sich diese Arten des Spieles von den im siebenten Kapitel angedeuteten geschichtlich begründeten Abarten, welche nur in der besonderen Fassung einzelner Grundregeln abweichen, namentlich der Privilegien der Figuren, wie sie durch die Ausbildung des Spieles bei verschiedenen Nationen und Ortschaften (namentlich in Indien selbst, in Italien, im deutschen Dorfe Ströbeck u. a.) entstanden sind. Auf der andern Seite stehen jenen eigentlichen Abarten des Spieles noch gewisse mit dem Schach verwandte oder ihm ähnliche Spiele gegenüber, welche auf einer durchgreifenden Abänderung am Material, vorzüglich auf Begründung neuer Arten von Figuren, beruhen.

§. 330. Eine Vergrösserung des Brettes bei Bewahrung der gewöhnlichen Figuren des Zweischach führte zur Vermehrung der spielenden Personen oder Vervielfältigung der Parteien. Daraus hat man die eigenthümlichen Abarten des Dreischach und Vierschach abgeleitet, ja in manchen Gegenden ein sogenanntes Sechsschach gebildet. Am wenigsten Anklang hat das Dreischach gefunden; ein sonderbar zugeschnittenes Bret dient ihm als Grundlage und, da sämmtliche drei Parteien gegen einander feindlich operiren, sind die Regeln und die Aufstellung der Figuren so complicirt, dass

Digitized by Google

in ihnen schwerlich grosse Harmonie herrschen, noch im Spielen selbst ein gediegener Genuss gefunden wird. Wer sich darüber ausführlich unterrichten will, möge die kleine aber höchst unklar geschriebene Schrift von „Walter Tesche, über das Dreischachspiel" nachlesen.

§. 331. Weit gebräuchlicher ist das sogenannnte Vierschach. Hier sind der Spielenden vier und zwar, wie im Whistspiele, je zwei gegen zwei. Die einfachste, wenn auch vielleicht weniger übliche Methode dieser Abart beruht auf der gewöhnlichen Spielordnung, nach welcher die feindlichen Parteien einander gegenübersitzen. Zwei gleiche Schachbretter mit der gewöhnlichen Aufstellung der Figuren werden neben einander gelegt und dazu zwei in ihrer technischen Bildung womöglich unterschiedene Schachspiele (am einfachsten das eine von Holz, das andere von Knochen) gewählt. Die Regeln bleiben dieselben wie im gewöhnlichen Schachspiele, und diejenige Partei, deren beide Könige matt gemacht sind, hat verloren. Ist ein König matt gesetzt, so gelten die Figuren seines Spieles für todt, d. h. sie dürfen weder ziehen noch geschlagen werden. Doch erhalten sie in demselben Augenblick ihre Wirksamkeit wieder, sobald der König durch die Hülfe des Aiden, d. h. des anderen Spielers seiner Partei vom Matt befreit oder Letzteres überhaupt, z. B. durch den Gegner selbst, aufgehoben wird. Es versteht sich von selbst, dass die Figuren jedes Spieles sämmtliche Felder beider Bretter betrêten können; daher dürfen die in ganzen Linien gehenden Figuren, wie Dame, Thurm und Laufer unter Umständen von der äussersten Seitenlinie des einen Brettes bis zu der des anderen, also über 16 Felder hinweg, sich bewegen. Nennt man die Spieler der einen, z. B. der weissen Partei A und B, die der anderen aber C und D, so dass A und B sowie C und D einander gegeübersitzen, so ist die Reihenfolge beim Ziehen kreuzweis, d. h. A, D, B, C. Besonders üblich soll diese gewiss sehr rationelle Art des Vierschachs in Mecklenburg sein, und der berühmte Schachmeister v. Bilguer soll sie bei seiner Anwesenheit in Schwerin in den dreissiger Jahren für die beste erklärt haben.

Digitized by Google

§. 332. Am üblichsten scheint jedoch in Deutschland unter allen Methoden des Vierschachs die folgende. Man fügt an das gewöhnliche Schachbrett auf jeder Seite drei neue Felderreihen, so dass an jeder Ecke sich eine Lücke von neun Feldern findet. Sodann sitzen die befreundeten Spieler einander gegenüber und jeder hat seinen Gegner zur Seite. Die Figuren jedes Spielers werden in der bekannten Weise auf den beiden äussersten Felderreihen aufgestellt; auch setzt man die Damen auf die Felder ihrer Farbe. Die Reihenfolge geht wie beim Whistspiele links herum, so dass Freund und Feind abwechselnd ziehen. Sonst gelten im Allgemeinen dieselben Gesetze für Gangweise der Figuren und Ende der Partien, wie in der vorigen Methode. Eine ausführliche Darstellung findet sich in dem 1840 erschienenen Buche über das Vierschachspiel von Dr. H. Sause. /1

§. 333. Weniger gebräuchlich scheint endlich eine in Braunschweig übliche, von Dr. Theodorich Martinsen vorgeschlagene Methode. Hier werden dem gewöhnlichen Schachbrette nur zwei neue Felderreihen auf jeder Seite angehängt; im Uebrigen erkennt der genannte Spieler mehr oder weniger die Bestimmungen der vorhin erwähnten Art des Vierschachs an. Man ist davon in Braunschweig wohl insofern abgewichen, als man die beiden Aiden jeder Partei neben einander sitzen lässt. In beiden Fällen dürfen aber die sich an den Flügeln berührenden feindlichen Bauern gegenseitig nicht schlagen. Ausser solcher besonderen Vorschrift werden hier aber noch manche andere sehr complicirte Gesetze nothwendig, so dass wohl für die Praxis diese Arten des Vierschachs beim grösseren Publikum wenig Anklang finden möchten. Ueberhaupt dürften die Vortheile sämmtlicher genannten Abarten des gewöhnlichen Schachspieles deren eigenthümlichen Nachtheilen bei Weitem nicht das Gegengewicht halten, und nur ganz besondere Liebhaberei einzelner Spieler mag sich mit ihren nothwendigerweise verwickelten Gesetzen und mannigfachen Schwächen befreunden. Als rathsam möchten wir fast nur die zuerst erwähnte einfachste Methode empfehlen. Dieser ähnlich hat man, z. B.

Digitized by Google

in Leipzig, ein sogenanntes Sechsschach gebildet, welches statt zweier Bretter drei aneinander fügt, im Uebrigen aber eine analoge Spielweise zum Grunde hat.

Achtundvierzigstes Kapitel.

Verwandte oder ähnliche Spiele.

§. 334. Die dem Schachspiele verwandten oder ähnlichen Spiele, welche nicht nur auf einer Erweiterung desselben sondern auch auf der Annahme ganz neuer Arten von Figuren beruhen, haben verhältnissmässig nur geringen Anklang gefunden, und ihre Uebung verschwindet in der Gegenwart immer mehr und mehr. Dahin gehören verschiedene Arten von Kriegsspielen, z. B. nach der im literarischen Werke von Günther Wahl erörterten Methode, sowie das von Hofrath Hellwig erfundene sehr complicirte grössere Spiel, ferner das sogenannte Königsspiel, das Rundschach des Tamerlan und ein Spiel mit kreisförmigem 100feldrigen Brette. Alle diese Abarten verletzen nicht nur mehr oder weniger den Geist des eigentlichen Schachspieles, sondern ermangeln auch wohl der gelungenen Harmonie seiner Gesetze; zudem dienen sie meist anderen Zwecken, wie das Kriegsspiel einer analogen Uebung in militärischen Manoeuvres.

§. 335. Am meisten Interesse scheint noch das sogenannte Curierspiel zu bieten. Diese Abart wurde früher neben dem gewöhnlichen Schachspiele (vergl. 7. Kapitel) von den Ströbecker Bauern mit besonderer Vorliebe gespielt. Das Brett besteht hier aus 12 Feldern in der Länge und acht in der Breite, jeder Spieler aber hat 12 Bauern und 12 Officiere, welche, analog dem gewöhnlichen Schach, auf die beiden äussersten Reihen der längeren Seiten aufgestellt werden. Die Thürme, welche hier Rochen genannt werden, kommen in die beiden Eckfelder jeder Partei, daneben die Springer; an diese aber fügen sich zunächst die beiden Schützen, zwei neue Figuren, welche in schrä-

Digitized by Google

ger Richtung ziehen, aber stets in das dritte Feld springen. Neben die Schützen kommen sodann die Curriere, welche unsere Läufer vertreten, und an diese fügen sich die beiden sogenannten Räthe, von denen der eine, Mann genannt, den Gang des Königs hat, der andere, Schleich, wie der Thurm, aber nur bis ins nächste Feld zieht. Die beiden Mittelfelder bleiben dann noch für König und Dame; letztere kommt auf das Feld ihrer Farbe neben den Schleich. Die Spielgesetze sind im Uebrigen die gewöhnlichen in Ströbeck gebräuchlichen Bestimmungen. So wird das Eckfeld zur Rechten von schwarzer Farbe gewählt und der sogenannte Aussatz auch hier für die Thurmbauern, den Damenbauer und die Damen angewandt.

Achter Theil.

Mathematische Schachfragen.

Neunundvierzigstes Kapitel.

§. 336. Die Natur des Schachspieles hat zu einigen mehr oder weniger interessanten Aufgaben Gelegenheit gegehen, welche zwar einen mathematischen Charakter tragen, bis jetzt aber ebenfalls, wie die in §. 142 und §. 143 erörterten Schachfragen, meist auf rein empirischen Wege behandelt wurden. Solche Aufgaben hat man namentlich aus dem Verhältniss der Qualität gewisser Figuren zum Umfange des Brettes hergeleitet. So stellte man die Frage nach derjenigen Aufstellung sämmtlicher acht Officiere einer Partie, welche eine grösstmögliche Auswahl von einzelnen Zügen ergebe. So verlangte man ferner solche Stellungen einer grösstmöglichen Anzahl von Damen auf dem Brette, dass keine die andere schlagen könnte. Alle solche Aufgaben lassen sich in abstracto gefasst natürlich unter mathe-

Digitized by Google

matische Gesichtspunkte bringen, da man es hier (nach §. 140) nur mit Linien zu thun hat und nach den Grundsätzen der Theorie vom Grössten und Kleinsten verfahren kann. Jene Aufgaben haben daher einen wesentlich mathematischen Charakter, wenn man auch ihre Lösung aus den in §. 143 besprochenen Gründen zunächst allein auf rein empirischem, d. i. versuchsmässigen Wege zu Stande gebracht hat.

§. 337. Es ist natürlich, dass man bei solchen Aufgaben, welche an die besonderen Eigenschaften von Figuren anknüpfen, vorzugsweise derjenigen Figur Aufmerksamkeit schenkte, welche einen vor den übrigen Stücken ausgezeichneten und daher besonders in die Augen fallenden Gang hat. Dies ist der Springer, welcher zur Aufgabe des sogenannten Rösselsprungs führte. Damit werden sich ausschliesslich die nächsten beiden Kapitel beschäftigen. Hier wollen wir aber daran erinnern, dass sich andere ähnliche Aufgaben in Menge stellen lassen, obwohl wir dem Leser, welcher zu empirischen Lösungen neigt, dergleichen Spielereien, die bei unnützem Zeitverlust noch vom eigentlichen Spiele abführen, keineswegs empfehlen mögen. Wir deuten deshalb nur noch die eine Aufgabe an, solche Stellungen einer kleinsten Anzahl von Springern zu finden, dass letztere sämmtliche Felder des Brettes beherrschen.

§. 338. Wir schliessen nun dies Kapitel mit der Angabe einiger empirischer Lösungen der im §. 336 angedeuteten Fragen, indem wir nach §. 143 auch hier die exacte mathematische Behandlung noch der Folgezeit vorbehalten müssen. Zunächst sei für die erstere Frage bemerkt, dass die Wirksamkeit aller Steine (von der Mitte des Brettes aus) sich auf 105 Felder erstreckt; nämlich K. 8, D. 27, Th. zus. 28, Lf. zus. 26, Sp. zus. 16, in summa 105. Diese Zahl lässt sich aber nicht erreichen, da sich nothwendig einige Stücke gegenseitig treffen müssen. Wahrscheinlich lässt sich über 100 Züge nicht hinaus gelangen und die folgende Stellung dabei als beste empfehlen: 1) K*d*2 mit 8 Zügen; 2) D*b*3 mit 23 Z.; 3) Th*c*7, *g*5 mit je 14 Z.; 4) L*d*4, *e*4 mit je 13 Z.; 5) S*f*4 mit

Digitized by Google

8 und S*d*6 mit 7 Zügen. Der feindliche König lässt sich hierbei, ohne im Schach zu stehen, auf mehrere Felder, wie *a*6, *f*1, *h*4, *h*2 stellen. Die andere Frage ergiebt für das Maximum der Damen die Zahl 8, für ihre Stellung beliebige Auswahl: z. B. 1) auf den Feldern *a*6, *b*4, *c*7, *d*1, *e*8, *f*2, *g*5, *h*3; 2) auf *a*2, *b*7, *c*3, *d*6, *e*8, *f*5, *g*1, *h*4; 3) auf *a*4, *b*6, *c*8, *e*7, *d*2, *f*1, *g*3, *h*5. Am schwierigsten ist die Lösung, wenn eine der Damen in der Ecke steht, z. B. 4) auf *a*1, *b*5, *c*8, *d*6, *e*3, *f*7, *g*2, *h*4.

Fünfzigstes Kapitel.

Die Lehre vom Rösselsprung.

§. 339. Der Rösselsprung besteht in der successiven Führung des Springers über die Felder des Schachbrettes. Schon seit alter Zeit hat diese Aufgabe die Aufmerksamkeit vieler Schachfreunde auf sich gezogen, und man bemühte sich mit grösserer oder geringerer Schwierigkeit unter mehr oder weniger hinzugefügten Bedingungen auf rein empirischem Wege Lösungen zu erfinden. Die ältesten Versuche rühren aus dem Anfang des 16. Jahrhunderts her; man begnügte sich damals, den Springer über sämmtliche Felder auf der einen Hälfte des Brettes zu führen. Man stellte hierauf sämmtliche 32 Figuren und knüpfte daran die Aufgabe (wahrscheinlich zur Uebung in der Springerbewegung) sie successive im Springergange vom Brette zu nehmen.

	a	*b*	*c*	*d*	*e*	*f*	*g*	*h*
8	32	11	30	3	26	9	22	1
7	29	4	25	10	23	2	19	16
6	12	31	6	27	14	17	8	21
5	5	28	13	24	7	20	15	18

Digitized by Google

Man setze die 32 Figuren auf die numerirten Felder und zwar einen Springer auf *h* 8; sodann nehme man mit letzterem nach der Reihenfolge der Zahlen sämmtliche Stücke vom Brett.

Anmerkung. Das gegebene Schema findet sich auf S. 74 eines von Paulus Guerinus von Forli in lateinischer Sprache geschriebenen Manuscripts aus dem Jahre 1512. Es scheint noch nicht bekannt zu sein, dass sich derselbe halbe Rösselsprung in einem alten bei Janot in Paris gedruckten Quartbändchen (aus ziemlich gleicher Zeit) findet, welches auf 12 unpaginirten Blättern 21 bildlich dargestellte Schachaufgaben und darunter jene Springerführung enthält. In beiden Werkchen sind statt der Zahlen Buchstaben angegeben, und man hat deshalb vielleicht die Identität beider Schemata übersehen. Die Anweisung ist in der ersteren Schrift: „Si vis capere omnes scacchos cum milite qui stat in angulo (d. i. Sp. auf *h* 8 oder Nr. 1) et in nullo tractu defficere, trahe militem sup alfabetus rufeus (hier Nr. 1 bis 16) usque ad P (hier 16), deinde incipiat ab alfabeto nigro (hier Nr. 17—32) et procedat per ordinem et accipiat omnes nullo tractu vacuo et ultimo remanebit miles in angulo ubi scribitur q (hier 32). In dem französischen Werkchen heisst es: „C'est pour lever tous les echez (= omnes scacchos, alle Schachsteine) au traict du chevalier . . tou chevalier doyt estre au coing dester de tou joueur et se doit rendre a loposite." Daraus folgt, dass man von der anderen Seite, also von der schwarzen Partei aus die andere Hälfte des Brettes in analoger Weise mit dem Springer betreten soll, so dass 1 auf *a* 1, 2 auf *c* 2, 3 auf *e* 1 u. s. w. fällt.

§. 340. In ähnlicher Weise giebt auch Gianutio in seinem seltenen Schachwerke von 1597 einen halben Rösselsprung, den man nach Ponziani's Behauptung noch bis vor wenig Jahren für die erste Probe dieser Aufgabe hielt. Ueberträgt man sein Schema auf die untere Hälfte des Brettes, also auf die Reihen (*a* 1—*h* 1) bis (*a* 4—*h* 4), so hebt er auf dem Felde *a* 4 an und geht über folgende Punkte: *a* 4, *c* 3, *e* 4, *g* 3, *h* 1, *f* 2, *d* 1, *b* 2, *c* 4, *e* 3, *g* 4, *h* 2, *f* 1, *d* 2, *b* 1, *a* 3, *c* 2, *a* 1, *b* 3, *d* 4, *f* 3, *h* 4, *g* 2, *e* 1, *d* 3, *b* 4, *a* 2, *c* 1, *e* 2, *g* 1, *h* 3, *f* 4. Dieser Rösselsprung ist zugleich der erste vollkommenere, da man ihn analog auch auf der zweiten Hälfte des Brettes ausführen kann, und da hiebei Anfang und Ausgang wieder in einander übergehen.

Digitized by Google

Anmerkung. Man geht zunächst von *f* 4 auf *h* 5 bis *f* 6, *d* 5 u. s. w., indem man die Reihe *h* 5—*a* 5 analog der Reihe *a* 4—*h* 4 und demnach auch die Reihen *a* 6—*h* 6 gleich *a* 3—*h* 3 u. s. w. behandelt; so gelangt man zuletzt auf das Feld *c* 5, welches von dem Anfangsfelde *a* 4 ebenfalls nur um eine Springerweite entfernt ist.

§. 341. Später abstrahirte man von der Aufstellung der Figuren und strebte nach correcter ununterbrochener Führung des Springers über sämmtliche Felder des ganzen Brettes. Dabei entdeckte man natürlich gewisse Gesetze, welche zwar in der mathematischen Natur der Aufgabe begründet liegen, aber bisher, wie gesagt, nur durch rein empirisches Probiren gewonnen wurden. So soll zunächst Herr von Warnsdorff die Regel angegeben haben, den Springer stets auf solche Felder zu ziehen, von denen aus ihm die wenigsten weiteren Züge zu Gebote stehen. Ist auch diese Regel sehr allgemein, da sich hier häufig die Auswahl unter mehreren Fällen bieten wird, so genügt sie doch als nächster Anhalt für das Probiren in jeder Art von Rösselsprüngen, und man kann nicht verkennen, dass ihr ein bestimmtes mathematisches Prinzip, wahrscheinlich eine Wahrheit aus der Lehre vom Grössten und Kleinsten, zu Grunde liegt. Das hat auch schon der berühmte Astronom Schumacher erkannt, doch vermochte auch er noch nicht (vgl. §. 143) die Deduction jener Wahrheit auf rein mathematischem Wege anzugeben. So erscheint ferner begreiflich, dass selbst der berühmte Mathematiker Euler die mathematische Behandlung umging und statt dessen rein empirische, aber ungemein sinnreiche, Andeutungen für das Probiren an die Hand gab. Er führt zunächst den Springer über soviel Felder des Brettes als es angeht und bringt sodann die leer gebliebenen Felder durch einfache Umwandlung zum Anschluss an die Rösselsprungsreihe. Man sehe z. B. folgendes Schema:

Digitized by Google

34	21	54	9	32	19	48	7
55	10	33	20	53	8	31	18
22	35	62	*a*	40	49	6	47
11	56	41	50	59	52	17	30
36	23	58	61	42	39	46	5
57	12	25	38	51	60	29	16
24	37	2	43	14	27	4	45
1	*b*	13	26	3	44	15	28

Man hat hier den einfachsten Versuch eines Rösselsprunges nach obiger allgemeiner Regel, indem man den Springer zunächst von *a* 1 aus rechtshin über *c* 2, *e* 1 u. s. w. führt. Dabei finden sich zwei leer gebliebene Felder *a* und *b*. Nun steht das Endfeld 62 nicht allein mit 61 sondern auch mit anderen, wie z. B. mit 9 in Verbindung. Man kann daher in dem Laufe von 1 bis 62 zunächst bis 9 gehen, dann auf 62 überspringen, um von hier aus abwärts gehend bis 10 zu gelangen. An dieses Feld lässt sich sodann *a* anschliessen. Dasselbe Verfahren gestattet auch die Benutzung des obigen Schema von 1 bis 53, sodann auf 62 überzugehen und von hier abwärts bis 54, da sich an letzteres Feld ebenfalls *a* anschliessen lässt.

Anmerkung. Man hat natürlich für jeden Fall die geeignete Anschlussordnung herauszusuchen. Hier würde z. B. der Auschluss über 1 bis 23, sodann 62 bis 24 nichts nutzen, da dieses letzte Feld an *a* nicht anknüpft.

§. 342. Das vorgelegte Schema kann also dahin vortheilhaft geändert werden, dass sich die Reihenfolge „1, 2 . . . bis 9, 62, 61 . . . bis 10, *a*“ ergiebt. Um nun hier auch *b* anzuschliessen, bemerke man, dass die Felder 56 und 58 sowohl mit dem jetzigen Endfelde *a* als mit dem

Digitized by Google

an *b* anknüpfenden Felde 57 in Verbindung stehen. Man geht deshalb zunächst von 1 bis 9, springt auf 62 und geht abwärts bis 58, von hier nach *a*, sodann auf 10, 11 bis 57, woran sich nun *b* schliesst und somit die Rösselsprungreihe vollendet:

1, 2 . . . 9, 62, 61 . . . 58, *a*, 10, 11 . . . 57, *b*.

Anmerkung. Euler hat noch eine andere Anweisung besonders für solche Fälle, in denen sich die obigen Versuche nicht unbedingt durchführen lassen, gegeben. Sie empfiehlt eine ähnliche Methode, welche die Umgestaltung der ursprünglichen mangelhaften Reihe durch Umwandlungen in ihrer Mitte zu Wege bringt. Die specielle Darstellung würde uns hier zu weit führen, ebenso wie die weitere Anweisung, die Rösselsprünge in sich zurücklaufen zu lassen, d. h. so zu formen, dass Anfang und Ende sich ebenfalls an einander schliessen. Der besondere Liebhaber findet darüber in der Berliner Schachzeitung vom Jahre 1847 genügende Belehrung, sowie auch in Klügels mathematischem Wörterbuche, Th. IV, S. 463.

§. 343. Die ersten Rösselsprünge hat man wahrscheinlich (vergl. §. 339) durch Theilung des Brettes gewonnen, indem man die auf der einen Hälfte durch Probiren erlangte Reihe sofort auf der anderen durch analoge Sprünge nachzuahmen suchte. Vandermonde verfolgte nun dieses Prinzip weiter durch Theilung des Brettes in Viertel. Zwar lässt sich in ununterbrochener Reihe der Springer nicht über alle 16 Felder einer solchen Quart führen; doch zeigte jener Forscher die geeigneten Uebergänge zwischen den einzelnen Quarten und bediente sich dabei zum Theil der durch Euler bekannten Methode.

Weit interessanter und systematischer erscheint aber die von Collini in einem anonym herausgegebenen Werkchen (Solution du Probleme du Cavalier au jeu des Echecs., Mannheim 1773) vorgeschlagene Theilung des Brettes. Er scheidet es in einen Rand und in ein inneres Quadrat, bildet sodann aus den einzelnen Feldern des ersteren 4 Hauptreihen, aus denen des letzteren 4 Nebenreihen und erzeugt durch ihre beliebige Zusammenstellung verschiedene Arten completter Rösselsprünge.

Anmerkung. Das innere Quadrat besteht aus den zwischen *c* 3—*c* 6—*f* 6—*f* 3 gelegenen 16 Feldern und aus diesen die 4 Nebenreihen, welche sich je an die 4 Hauptreihen an-

Digitized

schliessen. Letztere werden durch den Rand gebildet, und zwar geht die erste von *a* 8 aus über *c* 7, *e* 8, *g* 7; *h* 5, *g* 3, *h* 1, *f* 2, *d* 1, *b* 2, *a* 4, *b* 6. Man deutet diese Reihe durch die Zeichen *A* 1 bis *A* 12 an, so dass z. B. *A* 4 auf *g* 7, *A* 12 auf *b* 6 trifft. Die zweite Hauptreihe beginnt mit *B* 1 auf *b* 7 und endet mit *B* 12 auf *a* 5. Ebenso *C* 1 auf *a* 7 bis *C* 12 auf *b* 5, endlich *D* 1 von *b* 8 aus bis *D* 12 auf *a* 6. Die erste Nebenreihe schliesst sodann an *A* 12 mit α 13 auf *d* 5, α 14 = *f* 6, α 15 = *e* 4, α 16 = *c* 8. Ebenso β 13 = *c* 6, β 14 = *e* 5, β 15 = *f* 3, β 16 = *d* 4. Ferner γ 13 = *d* 6, γ 14 = *f* 5, γ 15 = *e* 3, γ 16 = *c* 4; endlich δ 13 = *c* 5, δ 14 = *e* 6, δ 15 = *f* 4, δ 16 = *d* 3. Daher gehören die Reihen *A* 1 bis *A* 12 und α 13 bis α 16 u. s. w. zusammen. Aber auch zwischen den einzelnen Vollreihen (wie *A* 1 bis α 16, *C* 1 bis γ 16 etc.) lassen sich leicht Anschlüsse finden, so dass nach einem mit dieser Bezeichnung versehenen Diagramm sich äusserst bequem Rösselsprünge mannigfacher Art fertigen lassen. Man beginnt z. B. mit *B* 1, lasse *B* 2, *B* 3 bis *B* 12, sodann β 13 bis β 16 folgen, worauf sich *C* 12, *C* 1 bis *C* 11, γ 16 bis γ 13 anschliessen. Damit steht in Verbindung *A* 3 bis *A* 12, *A* 1, *A* 2, α 13 bis α 16, demnächst *D* 10, 9 . . . 1, 12, 11 und δ 16, 15 bis δ 13. Die Rösselsprungreihe ist jetzt nicht allein vollendet, sondern auch der Anfang mit dem Ausgang verbunden. Bei jedem anderen Anfangsfelde lässt sich analog verfahren. Schwieriger wird die Aufgabe bei gleichzeitiger Vorausbestimmung von Anfang und Ende, namentlich auf Feldern derselben Hauptreihe wie *C* 10, C 11. Man darf dann *C* nicht sogleich erschöpfen, sondern muss später noch einmal darauf zurück kommen. Man geht deshalb zunächst von *C* 10 abwärts bis *C* 1, nimmt sodann β 13, β 14, ganz γ, dann ganz *A*, bis *d* 16, hierauf ganz *D* bis δ 16, ganz *B*, β 15, β 16, endlich *C* 12, *C* 11. Als Anleitung für eigene ähnliche Versuche merke man schlieslich noch die Notiz, welche Herr von der Lasa für obige von ihm zu Collini's Methode gelieferte Bezeichnung empfohlen hat, dass nämlich die einzelnen Reihen folgende Hauptverbindungen gestatten: *A*, α mit *C*, γ; *C*, γ mit *B*, β; ferner *A*, α mit *D*, δ; endlilch *D*, δ mit *B*, β. Hiernach lassen sich ohne grosse Schwierigkeit von beliebigen Anfangsfeldern aus, in der obigen Weise, mannigfache Rösselsprünge herstellen.

§. 344. Die rein empirische Bildung von Rösselsprüngen, soweit sie allein auf Probiren und Combiniren beruht, ist vorzugsweisse in neuester Zeit durch einen anonymen Forscher bedeutend erweitert worden; man sehe die umfassenden Untersuchungen desselben in der Berliner Schachzeitung vom Jahre 1849. Ihm verdankt man ausser einer genauen Classification der einzelnen Rösselsprungsarten vorzüglich die Lehre von der Kettenbildung, vom Kettenanschluss, von der Mannigfaltigkeit verschiedener Dia-

Digitized by Google

grammbedingungen, endlich von der Wichtigkeit der Quadrat- und Rhombuslinien-Paare, besonders der Mittellinien.

Anmerkung. Die genauere Classification der Rösselsprünge steht in engerer Verbindung mit ihrer systematischen Theorie, welche das nächste Kapitel behandeln wird. Unter Kette versteht man aber eine Reihe aneinanderhängender Züge oder Linien, und danach lassen sich die Rösselsprünge, je nachdem sie aus einer oder mehreren solcher Reihen bestehen, in einkettige, zweikettige, auch vierkettige scheiden. Zu den Bedingungen eines zu bildenden Rösselsprungs rechnet man die Vorausbestimmung einzelner Felder, wie (siehe §. 343) des Anfangs- oder Endfeldes; werden aber mehrere einzelne, oder mehrere mit einander verbundene Züge im Voraus angegeben, so nennt man ihre Zusammenstellung, die passend durch Linien erfolgen kann, ein Diagramm. Verbundene Linien eines Diagrammes können mannigfach hübsche Figuren vorstellen, wie Räder, Sterne, Gitter, Quadrate, auch die Buchstaben V, W, M u. s. w. Quadrat- oder Rhombuslinien entstehen durch einander parallel laufende Züge, z. B. *b* 8 — *a* 6 — *c* 5 — *d* 7, oder *a* 5 — *b* 3 — *d* 2 — *c* 4, oder endlich *e* 6 — *d* 4 — *e* 2 — *f* 4. Die gegenseitige Vertauschung der Parallelenpaare solcher Figuren (im Falle ihrer Nichtvereinigung) bildet einen besonders wichtigen Grundsatz unter den neuen Wahrheiten des obigen Forschers sowie gewiss eine grosse Erleichterung für die empirische Lösung der Aufgabe.

Einundfünfzigstes Kapitel.

Systematische Theorie des Rösselsprungs.

§. 345. Unter Rösselsprung versteht man eine Zusammenstellung der Schachfelder zu einer solchen Reihe, dass jedes Glied vom Nachbargliede nur eine Springerbewegung entfernt ist, d. h. (bei der gewöhnlichen Notation) im Buchstaben um 1, in der Zahl um 2 oder umgekehrt abweicht. Die Erzeugung solcher Reihen bietet grössere oder geringere Schwierigkeit, je nachdem sie durch gewisse Eigenschaften mehr oder weniger vollkommen erscheinen. Die gewöhnlichen Eigenschaften sind die Vollständigkeit und Geschlossenheit, besonders aber die Symmetrie und Gleichsummigkeit.

§. 346. Ein Rösselsprung ist vollständig, wenn seine Reihe sämmtliche 64 Felder des Schachbrettes enthält. Er

Digitized by Google

ist geschlossen, wenn sich Anfang und Ende der Reihe an einander schliessen, d. h. ebenfalls nur einen Springerzug auf dem Brette von einander entfernt liegen; er ist systematisch, wenn die zweite Hälfte seiner Reihe in einem constanten Verhältnisse zur ersten steht, d. h. wenn die einzelnen Glieder 33 bis 64 ihrer Lage nach in einem bestimmten Verhältnisse zu den Gliedern 1 bis 32 sich verhalten. Ein Rösselsprung ist endlich gleichsummig, wenn die Summen sämmtlicher Zahlen auf den acht Feldern einer horizontalen oder vertikalen Reihe einander gleich sind, für den Fall, dass man die Felder der Rösselsprungsreihe nach der Ordnung der natürlichen Zahlen bezeichnet.

Anmerkung. Die Eigenschaften der Vollständigkeit und der Geschlossenheit der Rösselsprünge sind von selbst verständlich. Für die Symmetrie bemerke man, dass sie mannigfacher Art sein kann. Am wichtigsten ist die Horizontalsymmetrie sowie die Diametralsymmetrie, und unter diesen wieder die letztere. Horizontal symmetrisch sind die Felder *a* 1, *h* 1, ferner *d* 4, *e* 4 u. s. w., daher auch z. B. die Züge *b* 2 — *c* 4 und *g* 2 — *f* 4. Diametralsymmetrisch dagegen sind die Felder *a* 1, *h* 8, ferner *d* 4, *e* 5 und daher z. B. die Züge *b* 2 — *c* 4 und *g* 7 — *f* 5. In einem diametralsymmetrischen Rösselsprung ist daher das 33. Glied mit dem 1., das 40. mit dem 8., das 64. mit dem 32. diametralsymmetrisch, und dieser Satz gilt analog von jeder anderen Art der Symmetrie. In Betreff der Gleiihsummigkeit bemerke man, dass nach der Summenformel für die Reihe der natürlichen Zahlen $s = \frac{n. (n + 1)}{2}$ die Totalsumme sämmtlicher Zahlen von 1 bis $64 = \frac{64.\ 65}{2} = 65 \times 32 = 2080$ ist. Dividirt man dieses Product durch 8, so giebt der Quodient, d. i. die Zahl 260, die im Falle der Gleichsummigkeit für jede Felderreihe erforderliche Zahlensumme. Brede hat in seinem Schachalmanach zuerst den Versuch eines gleichsummigen Rösselsprunges mitgetheilt; er ist aber nicht vollkommen, da nur die Verticalreihen die angedeutete Summe ergeben. Sodann versuchte Franz die Lösnug und reussirte bei vollständiger Uebereinstimmung der Horizontalreihen bis auf die geringe Differenz von 4 in den Verticalreihen, indem letztere abwechselnd die Summen 256 und 264 ergaben. William Beverley war der erste, welcher die Aufgabe vollständig löste; auch kam sein Rösselprung den Anforderungen der Symmetrie fast vollkommen nahe.

§. 347. Der erste durchaus vollkommene Rösselsprung, welcher sämmtliche angedeutete Eigenschaften in sich vereinigt, wurde zu Anfang des Jahres 1849 auf empirischem

Digitized by Google

Wege von dem in §. 344 rühmlichst erwähnten Forscher in diesem Probleme glücklich aufgefunden. Wir geben hier sein Schema in Zahlen und überlassen dem Leser, auf einem Diagramme die einzelnen Sprünge durch Linien anzudeuten, um sich von der trefflichen Symmetrie dieses Beispieles zu überzeugen.

	a	*b*	*c*	*d*	*e*	*f*	*g*	*h*	
8	2	11	58	51	30	39	54	15	260
7	59	50	3	12	53	14	31	38	260
6	10	1	52	57	40	29	16	55	260
5	49	60	9	4	13	56	37	32	260
4	64	5	24	45	36	41	28	17	260
3	23	48	61	8	25	20	33	42	260
2	6	63	46	21	44	35	18	27	260
1	47	22	7	62	19	26	43	34	260
	260	260	260	260	260	260	260	260	

Dieses Beispiel zeigt den Rösselsprung im Feiertagsgewande; er ist symmetrisch in sich zurückkehrend und durchaus gleichsummig und bietet sohin das trefflichste Exemplar der Lösung jener Aufgabe.

§. 348. In rein mathematischem Sinne lässt sich (vgl. §. 345) die Angabe der 64 Sprünge eines normalen Rösselsprunges als die Bestimmung einer aus 64 einzelnen Elementen bestehenden Reihe auffassen. Man betrachtet diese einzelnen Elemente als Unbekannte, deren Bestimmung durch 64 Bedingungsgleichungen erlangt wird, indem hiezu die bekannten Eigenschaften sowie die Natur des Springerganges benutzt werden.

Anmerkung. Durch die Bedingung der Symmetrie wird die ganze Masse der Combinationen auf die Hälfte reducirt,

Digitized by Google

da hierbei nach §. 346 Anm. die Lage der Felder 33—64 von den Gliedern 1—32 abhängig ist. Die Gleichsummigkeit giebt 14 neue Bedingungen, denn für die horizontalen wie verticalen Reihen folgen je 7 unabhängige Bestimmungen, da die Summe jeder achten Felderreihe durch die anderen bedingt wird. Endlich giebt die Natur des Springerganges im Allgemeinen 8, die Geschlossenheit des Rösselsprunges aber 2 Beziehungen, so dass sich schliesslich zusammen 56 Bedingungen ergeben und daher immer noch 8 Bedingungsannahmen frei bleiben. Daraus folgt, dass die Bildung eines geschlossenen, symmetrischen und gleichsummigen Rösselsprunges im Allgemeinen 8 Möglichkeiten, d. i. 8 Hauptfälle einzelner Arten zulässt. — Es mögen diese Andeutungen genügen, um die mathematische Natur der Rösselsprungsaufgabe zu erweisen. Spätere mathematische Forschungen über das Wesen des Schach überhaupt werden auch hier (vgl. §. 143) erst die geeignete Anwendung der Rechnung selbst erzielen.

Neunter Theil.

Philologische Schachfragen.

Zweiundfünfzigstes Kapitel.

Interpretation.

§. 349. Philologische Schachfragen, welche auf kritischer Interpretation beruhen, betreffen entweder die Geschichte des Spieles selbst, oder die Literatur, d. h. die Behandlung und Erklärung gewisser auf das Schach sich beziehender Handschriften, endlich die Geschichte im Allgemeinen, insofern letztere zur Erörterung gewisser Verhältnisse auf das Schachspiel einzugehen hat.

§. 350. Philologische Fragen aus der Geschichte des Spieles entstehen für die correcte Interpretation solcher Ueberlieferungen, aus deren richtigem Verständniss auf Alter und Erfindung des Spieles geschlossen werden kann. Dahin gehören Stellen bei klassischen Autoren, Untersuchungen über Schachspielausdrücke in verschiedenen Sprachen u. dgl.

Digitized by Google

mehr. Die Interpretation älterer Manuscripte, welche das Schachspiel betreffen, ist besonders in neuerer Zeit wieder durch Auffindung mancher alten Handschriften angeregt worden. Endlich kann es Aufgabe der Philologie sein, die Begründung gewisser geschichtlicher Thatsachen aus der Heraldik, sowie anderer gesellschaftlicher Verhältnisse, welche an das Schachspiel anknüpfen, nachzuweisen.

Anmerkung. Die mehr oder weniger richtige, correcte oder gezwungene Interpretation gewisser klassischer Citate hat nicht selten zu dem Irrthume verleitet, dass das Schachspiel bereits von den klassischen Nationen gekannt sei. Dahin gehört vorzüglich die Erklärung einiger Stellen aus Ovid's Ars amandi, welche sich sicherlich auf ein unserem Damenspiele ähnliches Spiel weit eher beziehen lassen als auf das Schach. Der verstorbene berühmte Schachspieler Alexandre wollte aus der Interpretation eines Verses aus dem 2. Buche Samuelis auf die Kenntniss unseres Spieles bei den alten Hebräern schliessen. Auch diese Stelle (II. Samuel. 2, 14), wenn sie überhaupt auf ein Spiel bezogen werden soll, lässt wohl eher an jedes andere als an unser Spiel denken. — Was ältere Schachhandschriften betrifft, so sind erst in dem vergangenen Jahre von Signor Fantacci zu Florenz verschiedene nicht uninteressante Manuscripte meist aus dem 15. Jahrhundert, entdeckt. Wahrscheinlich findet sich darunter ein Originalwerk des Greco, und man gewinnt hierdurch noch mehr Veranlassung zur endlichen Erledigung der Frage nach den eigentlichen Originalspielen dieses berühmten Autors. — In Betreff heraldischer Fragen wollen wir an die Andeutungen in §. 153 erinnern, auch merke man, dass z. B. die Stadt Rochlitz in Sachsen einen Rochen im Wappen und die Verpflichtung hatte, ihrem Bischof bei der Investitur ein massiv silbernes Schachspiel zum Geschenk zu bringen. Ferner soll in Schachstadt im Braunschweigischen in Folge alter Privilegien jeder Hausvater verbunden gewesen sein, ein Schachspiel zu halten und jeden ihn besuchenden Fremden zum Schachspiel aufzufordern.

Dreiundfünfzigstes Kapitel.

Besondere Materien.

§. 351. Die eigenthümliche Natur des Schachbrettes und mannigfache Beziehungen der Schachfiguren haben Anlass zu mnemotechnischen Anknüpfungen gegeben. Besonders merkwürdig ist in dieser Hinsicht der Versuch eines Mönches aus dem

Anfang des 16. Jahrhunderts, welcher das Schachspiel benutzen wollte, um die Regeln der Prosodie spielend einzuprägen.

Anmerkung. Der gedachte Mönch ist Thomas Murner welcher im Jahre 1512 zu Frankfurt ein Werkchen unter folgendem Titel herausgab: „Ludus Studentium Friburgensium, worinnen die Regeln der Prosodie durch das Schachspiel gelehrt werden.“ Es sind nur 11 Blätter mit 6 Holzschnitten, deren einer ein Schachbrett mit 225 Feldern, ein anderer ein kreisrundes Schachbrett mit verschiedenen Figuren darstellt. Man findet darin eine ziemlich gelehrte Anweisung, die Länge der Vokale zu finden, und es handelt sich, was das Schachspiel betrifft, hier nur um in Quadrate getheilte Bretter. Beim Einüben der Silbenquantitäten indess bedeuten die weissen Schachfelder Längen, die schwarzen dagegen Kürzen. Jeder Spieler wählt 15 Figuren und knüpft an jede derselben eine sich auf die Quantitäten beziehende Regel. Nun beginnt das Spiel, und so oft eine Figur ihrer Bedeutung als Länge oder Kürze nach nicht mit dem Felde, auf das sie gesetzt wird, übereinstimmt, markirt der Gegner diesen Fehler. Wer am Schlusse sich am wenigsten gestraft findet, gilt als Sieger. Schwerlich ist diese, wiewohl sinnreiche, Varietät des Schach zur gründlichen Anwendung gekommen; auch ist das Büchlein äusserst selten, ein wohlbehaltenes Exemplar ist fast allein in Stockholm aufgefunden worden.

§. 352. Eine Art philologischer Thätigkeit erheischt endlich die correcte Interpretation gewisser allgemeiner Schilderungen von Schachpartien. Man hat hierbei häufig die Auswahl unter verschiedenen Conjecturen, und die Kritik derselben kann nicht selten am förderlichsten nach philologischen Grundsätzen erfolgen.

Anmerkung. Es finden sich in der Literatur, und zwar nicht blos in den speciellen Werken des Spiels, einige allgemeine Beschreibungen von Schachpositionen, einzelnen Schachzügen und vollständigen Partieen. Vermuthlich lassen sich diese Schachfragmente in der gewöhnlichen Notation herstellen, indem zu der correcten Deutung der einzelnen Beschreibungen mehr oder weniger Scharfsinn aufgewandt wird. Wir wollen zunächst an die freilich höchst fragmentarischen Schachpositionen und Züge in Lessing's Nathan und Göthe's Götz von Berlichingen erinnern. Grösseren Zusammenhang haben die bei Rabelais, Vida und in Minding's Schach-Travestie von Schiller's Glocke (s. Berl. Schachztg. von 1853) vorkommenden Schilderungen. In Vida's grossem Schachepos findet sich ein hartnäckiger Schachkampf zwischen Apoll und Merkur ausführlich erörtert; in Rabelais' Werk: „Gargantua et Pantagruel“, handelt das 24. und 25. Kapitel des 5. Buches von einer Schachmaskerade und einer durch lebende Figuren dar-

Digitized by Google

gestellten Schachpartie. Im letzteren Kapitel wird geschildert: „comment les trente-deux personnaiges du bal combattent". Die Anfangsbewegungnn dieser Partie (einer Art Schach-Contredanse) scheinen wahrscheinlich folgende Züge gewesen zu sein: 1. d7—d5 d2—d4; 2. e7—e6 c2—c4; 3. c7—c6 e2—e3; 4. d5—c4: Lf1—c4: 5. Sg8—f6 Dd1—e2; 6. Rochirt Sp. — u. s. w. (hier wird die nächste Fortsetzung unklar); wir empfehlen diesen Versuch dem besonderen Liebhaber zu weiterer Verarbeitung. Ausserdem findet man noch allgemeine Schilderungen in Boccaz's Filocolo, in Marino's Adonis und in Georg Duchi's (zu Vicenza 1607 in Quart gedruckten) grösseren italienischen Gedichte. — Noch schwieriger scheint es endlich, zu bestimmten Positionen, z. B. sogenannten Schachaufgaben, die sie erzeugenden Partieanfänge herzustellen. Einen höchst glänzenden Versuch der Art verdanken wir dem Schachfreunde Eichenbaum zu Odessa, welcher zum 39. Endspiele von Stamma, das wir im §. 322 A. mittheilten, den entsprechenden Partieanfang auf folgende leichte und durchaus gefällige Weise geliefert hat. Man ziehe 1. e7—e5 e2—e4; 2. d7—d5: e4—d5: 3. Dd8—d5: Sg1—f3; 4. Lc8—e6 c2—c4; 5. Dd5—c6 g2—g3; 6. Le6—c4: d2—d3; 7. Lc4—e6 Lf1—g2; 8. Sb8—a6 Rochirt; 9. Rochirt (nach c8), Sf3—e5: 10. Dc6—b6 Sb1—a3, 11. Lf8—a3: b2—a3: 12. Db6--b5 d3—d4; 13. c7—c5 Se5—f3; 14. c5—d4: Sf3—d4: 15. Db5—a5 Lc1—d2; 16. Da5—a3: Sd4—b3; 17. Kc8—b8 Sb3—a5; 18. Le6—c8 Sa5—c4; 19. Da3—e7 Dd1—b3; 20. f7—f5 h2—h3; 21. h7—h6 h3—h4; 22. g7—g5 h4—g5: 23. h6—g5: Tf1—c1; 24. De7—g7 a2—a4; 25. Sg8—h6 Ta1—a3; 26. Dg7—g6 a4—a5; 27. Dg6—h5 Lg2—f1; 28. Sa6—c5 Db3—e3; 29. Sh6—g4. Die Partie hat jetzt die Stellung, welche wir in §. 322 A. bereits als ein Matt von 9 Zügen vorgeführt haben.

Zehnter Theil.

Taktik der Abarten.

Vierundfünfzigstes Kapitel.

Bemerkungen zum Vierschach und Partie dieser Art.

§. 353. Die Taktik der Abarten des Schachs und der ihm verwandten Spiele sollte zwar am besten aus den besonderen darüber handelnden Schriften ersehen werden; allein

Digitized by Google

wenn schon jener Zweig der Schachtheorie bisher bei den Autoren über das Zweischach wenig Berücksichtigung fand, so trifft solcher Mangel in noch höherem Grade die speciellen Abhandlungen über jene abweichenden Schacharten. Auch erscheint wirklich fraglich, ob sich hier mit Vortheil theoretische Grundsätze leicht und sicher begründen lassen, und wir wollen uns deshalb hier darauf beschränken, zu der von uns am meisten empfohlenen Abart des Spieles (vgl. §. 331) eine Beispielspartie mitzutheilen, aus welcher der besondere Liebhaber, wenigstens für einzelne Fälle, gewisse Winke und Rathschläge zu Gunsten der Praxis entnehmen möge.

Anmerkung. Den ersten Versuch einer gediegenen Anweisung über taktische Regeln hat für das Vierschach Herr von Petroff mitgetheilt, indem er freilich hierbei eine eigenthümlich modificirte Art dieses Spieles zu Grunde legt. Er fügt nämlich einem gewöhnlichen vierseitigen Schachbrett an den Ecken jedes Spielers 16 Felder (mit einigen Reservefiguren versehen) hinzu und im Vergleich dieser Plätze mit Festungen giebt er der neuen Spielart den Namen „Vierschach mit Festungen". Näheren Aufschluss hierüber findet der Leser in der Berliner Schachzeitung vom Jahre 1850, S. 377.

§. 354. Für die Mittheilung einer Partie zu der in §. 331 von uns empfohlenen besseren Art des Vierschach bemerke man zunächst, dass das Schachbrett zur linken Hand, an welchem A und C einander gegenübersitzen, die gewöhnliche Notation bekommt, während das andere angefügte Brett, an welchem B und D Platz nehmen, statt der Buchstaben *a* bis *h* mit den nächstfolgenden acht Lettern *i* bis *q* versehen wird. Danach ziehe man nun unter Berücksichtigung der in §. 331 angegebenen Reihenfolge der Spieler:

	A.	D.	B.	C.
1.	*d*2—*d*4	*l*7—*l*6	*k*2—*k*4	*c*7—*c*6
2.	L*c*1—*d*2	*n*7—*n*5	*i*2—*i*3	D*d*8—*b*6
3.	L*d*2—*c*3	D*m*8—*f*2†	*l*2—*l*4	D*b*6—*d*4: Matt
4.	. . .	L*o*8—*n*7	S*k*1—*l*3	*h*7—*h*5
5.	. . .	L*n*7—*m*8	*i*3—*i*4	*g*7—*g*6
6.	. . .	*k*7—*k*5	*l*4—*k*5:	L*f*8—*k*4:
7.	. . .	L*m*8—*i*5	*k*5—*l*6:	L*k*4—*l*3:
8.	. . .	S*k*8—*l*6:	*m*2—*l*3:	S*b*8—*a*6
9.	. . .	L*i*5—*l*3:†	L*l*1—*m*2	S*a*6—*c*5

Digitized by Google

	A.	D.	B.	C.
10.	. . .	L*l*3—*m*2:†	D*m*1—*m*2:	S*c*5—*e*4
11.	. . .	S*p*8—*o*6	*n*2—*n*3	*d*7—*d*5
12.	. . .	Rochirt auf *p*8	L*o*1—*g*8:	T*h*8—*g*8:
13.	. . .	L*l*8—*i*6	S*p*1—*n*2	D*d*4—*g*7
14.	. . .	S*l*6—*m*4	*n*3—*m*4:	D*g*7—*m*2:†
15.	. . .	S*o*6—*n*4	K*n*1—*o*1	D*m*2—*n*2:†
16.	. . .	T*i*8—*k*8	K*o*1—*p*1	D*n*2—*o*2:† Matt.

Anmerkung. Man sieht aus diesem Beispiele, dass im Vierschach recht interessante und kurzweilige Spiele entstehen können, auch ist diese Spielart sicherlich geselliger als das gewöhnliche Schach, sie ist mehr gemüthlich und zu Zeiten wohl auch spannend, denn nicht blos kalte Berechnung, sondern genauere Rücksichtnahme auf den Charakter des Gegners kommt zugleich in Betracht. Allein auf der anderen Seite hat diese erweiterte Spielart ihre gar grossen Schwächen, welche nicht blos in der Nothwendigkeit der Verdoppelung gesetzlicher Beziehungen gefunden werden, man denke nur an die Abhängigkeit vom Aiden und an Mangel jeglicher Anweisungen über Spielanfänge, Endspiele und überhaupt in Betreff taktischer Grundsätze. Deshalb finden sich auch in manchen Reglements des Vierschach ganz besonders auffallende Vorschriften; wir wollen hier nur an den Gesetzcodex des in Braunschweig üblichen Vierschach erinnern. Dort heisst es in §. 24: „Jeder Spieler ist verpflichtet, seinen König so lange als möglich vor dem Matt zu schützen. Die Gegner können dies verlangen und dürfen selbst den hierzu geeigneten Zug bezeichnen.“ Der erste Satz versteht sich wohl von selbst; der Gedanke des letzten Satzes ist aber gewiss im höchsten Grade merkwürdig! — Bei solchen Eigenthümlichkeiten können wir nicht umhin, schliesslich noch einmal unsere Ansicht zu äussern, dass für das Vierschach die obige einfache, dem Charakter des Zweischach treueste, Spielart vielleicht mit dem meisten Rechte empfohlen werden kann.

Elfter Theil.

Eröffnungs-Abarten.

Fünfundfünfzigstes Kapitel.

Willkührliche Aufstellung, partie des pions und Bauernvorgabe.

§. 355. Eröffnungsabarten sind solche Abweichungen vom eigentlichen Schachspiel, welche bei möglichster Be-

Digitized by Google

wahrung aller anderen Gesetze allein eine Aenderung in dem Anfange oder in der Eröffnung herbeiführen. Die Praxis kennt bis jetzt drei Hauptklassen solcher Abarten und darunter als wichtigste die Vorgabepartie von Bauer und einigen Zügen. Die anderen beiden Abarten bestehen in willkührlicher Aufstellung und in der partie des pions.

§. 356. Die willkührliche Aufstellung der Figuren, welche man zuweilen benutzt, um den Vortheil der Theoriekenntniss des Gegners zu paralysiren, besteht in einer beliebigen Aufstellung der Officiere hinter den Bauern. Meist wird sie vom Loos abhängig gemacht.

Anmerkung. Mehrere Partien solcher Art wurden von dem deutschen Meister Herrn von der Lasa (in Holland mit dem Herrn Baron v. d. Hoven) gespielt und zwar ergab das Loos unter anderen folgende Aufstellungen: 1) K *c* 1; D *h* 1; T *b* 1, *d* 1; L *a* 1, *e* 1; S *f* 1, *g* 1; — 2) K *a* 1; D *h* 1; T *e* 1, *g* 1; L *b* 1, *f* 1; S *c* 1, *d* 1. Die schwarzen Steine werden natürlich analog aufgestellt. Bei der ersten Aufstellung siegte Herr v. d. Lasa als Nachziehender mit folgendem Anfange: 1. S *g* 8—*f* 6 *b* 2—*b* 4; 2. *d* 7—*d* 5 *d* 2—*d* 3; 3. L *e* 8—*a* 4 *f* 2—*f* 3; 4. S *f* 8—*e* 6 *e* 2—*e* 4; 5. D *h* 8—*e* 8 L *a* 1—*f* 6: 6. *e* 7—*f* 6: *e* 4—*d* 5: u. s. w.

§. 357. Unter partie des pions versteht man das Spiel, in welchem die eine Partei irgend einen ihrer Officiere, besonders die Dame oder den Thurm, vom Brett entfernt und dafür eine gewisse Anzahl Bauern hinzufügt. Gewöhnlich wird die Dame gegen acht neue Bauern gegeben.

Anmerkung. Diese an manchen interessanten Combinationen reiche Varietät des Schach ist vorzüglich von den französischen Schachspielern ausgebildet worden. Letzteren verdanken wir auch belehrende theoretische Untersuchungen über die feineren Nüancen solcher aussergewöhnlichen Spiele; eine Reihe interessanter Artikel darüber hat namentlich der Graf Boissy d'Anglas in den französischen Schachzeitungen mitgetheilt. Es wird hier besonders die richtige Aufstellung der Bauern besprochen. So soll es zunächst für die Bauernpartei nicht rathsam sein, auf der Felderreihe *a* 3 bis *h* 3 die neuen acht Bauern aufzusetzen; denn es wird hier schwer halten, das Spiel leicht und sicher zu entwickeln, ehe der Gegner nach Umgehung der Mitte einen heftigen Flügelangriff gegen den König der Bauernpartei durchzusetzen vermag. Da ersterer die Dame voraus hat, wird er sich nicht scheuen, zur Eröffnung einer Bresche mittelst Durchbruch der Bauernkette einen Officier zu opfern, um dann durch überwiegenden Officierangriff schnell die Gegenpartei zu erdrücken. Unter mannigfachen anderen

Digitized by Google

Stellungen wird deshalb zur Sicherung der Bauernmacht und gleichzeitigen Ermöglichung schleuniger Officierentwickelung folgende Position als die beste empfohlen.

Die Schwarzen.

Die Weissen.

Als Bedingung gilt stets bei Spielen dieser Art, dass die Figuren die Mitte des Brettes nicht überschreiten. In der vorgeführten Aufstellung kann aus folgender Anfang empfohlen werden. 1. d4—d5 d7—d6; 2. c4—c5 c7—c6; 3. e3—e4 e7—e6; 4. d5—e6 f7—e6; 5. d2—d4 d6—e5; 6. f4—e5 g7—g5; 7. f3—f5 h7—h6; 8. L f2—d3 L f8—g7; 9. L c1—e3 D d8—d7; 10. h2—h3 c6—c5; 11. S g1—f3 g5—f4; 12. g3—f4 S g8—e7; 13. d4—d5 S f7—S8; 14. S b1—d2 S d7—f8; 15. Rochirt nach c1, a7—a5; 16. a2—a4 u. s. w. Die Partie dürfte hier einen Remischarakter annehmen.

§. 358. Unter Vorgabepartie des Bauers versteht man das Spiel, in welchem zur Ausgleichung der Stärke beider Spieler die eine Partei ihren Königslauferbauer (also entweder Bauer $f2$ oder $f7$) beim Anfang vom Brett nimmt. Die Praxis kennt eine Vorgabepartie von Bauer und Zug sowie von Bauer und zwei Zügen. In der ersteren hat der schwächere Spieler, welcher also den Bauer vorbekommt, den einfachen Anzug, in der anderen hat er einen doppelten Anzug, d. h. er zieht mit zwei Zügen an, während der vor-

gebende Gegner darauf, wie gewöhnlich nur mit einem Zuge eröffnet.

Anmerkung. In der Praxis hat die Vorgabepartie von Bauer und zwei Zügen weit grösseren Anklang gefunden, als die einfachere Vorgabe von Bauer und Zug. Der Vorgebende nimmt gewöhnlich die schwarzen Steine und entfernt vor dem Beginne des Spieles den Bauer *f* 7 vom Brett; der Gegner eröffnet dann gewöhnlich die Partie mit den beiden (nach §. 86.) besten Zügen: 1. *e* 2—*e* 4 und 2. *d* 2—*d* 4. Der Vorgebende beginnt dann seinerseits das Spiel am sichersten durch *e* 7—*e* 6; auch empfehlen manche Theoretiker S *b* 8—*c* 6. Bei 1. *e* 2—*e* 4, 2. *d* 2—*d* 4 *e* 7—*e* 6 kann 3. *c* 2—*c* 4 *c* 7—*c* 5; 4. *d* 4—*d* 5 *d* 7—*d* 6; 5. *f* 2—*f* 4 nebst consequenter Entwickelung der Königsfiguren (S *g* 1 —*f* 3 und L *f* 1—*d* 3) den Anziehenden äusserst günstig stellen. Die Position des Vertheidigenden bleibt durchaus gelähmt und wird bei ruhiger consequenter Entwickelung des Anziehenden diesem den Sieg sichern. Letzterer hat sich nur vor übereilten Angriffen zu hüten, wozu nicht selten die geöffnete Diagonale (*e* 8—*h* 5) verleiten dürfte. Die meisten Spiele dieser Art werden vom Anziehenden durch überstürzte Attaken aus der Hand gegeben.

Zwölfter Theil.

Aufgaben.

Sechsundfünfzigstes Kapitel.

Vorkenntnisse.

§. 359. Unter Schachaufgaben oder Schachproblemen versteht man im engeren Sinne alle Abarten vom Endspiele, d. h. beliebige Schachpositionen, welche sich zwar als Endstellungen aus einer praktischen Partie herleiten lassen, aber als freigeschaffene Producte auf irgend welchen Kunstwerth Anspruch erheben. Letzterer beruht hauptsächlich auf der Idee, welche der Aufgabe zu Grunde liegt; die Möglichkeit der Ableitung aus einer Partie liegt in der Form der Stellung, endlich die Bedeutung der Position, d. h. die Forderung, welche an diese geknüpft wird, bildet den Gegenstand der Aufgabe.

Digitized by Google

§. 360. Gegenstand von Aufgaben kann die allgemeine Frage nach dem Siege einer Partei überhaupt sein, oder die Erreichung eines bestimmten Zweckes in einer Reihe von Zügen, z. B. eines Matt, Patt, Remis, endlich Selbstmatt.

Anmerkung. Die Form der allgemeinen Fragen, welche an eine Position geknüpft werden, ist z. B. „Wie gewinnt die eine Partei?“ oder „Weiss zieht an und gewinnt“ u. s. w. Am beliebtesten sind aber die einfachen Mattfragen mit Bestimmung der Zügezahl; die Form ist: „Wie macht die eine Partei in so und soviel Zügen Matt?“ oder „Weiss zieht an und setzt in so und soviel Zügen Matt.“ Beim Selbstmatt hat die eine Partei die Aufgabe, die andere zu solchen Zügen zu zwingen, welche schliesslich das Matt der ersten Partei herbeiführen. Praktische Beispiele werden die §§. 363 ff. vorführen.

§. 361. Die Form der Aufgaben betrifft die äussere Position, d. h. die Postirung der Steine auf dem Brette. Hier kommt die Correctheit der Position und ihre Freiheit von Formwidrigkeiten in Betracht. Letztere sind solche Eigenthümlichkeiten einer Position, welche die Herleitung der letzteren aus einer praktischen Partie geradezu unmöglich machen.

Anmerkung. Eine Position ist um so correcter, je leichter sie aus einer praktischen Partie zu begründen ist, d. h. je natürlicher für beide Parteien diejenigen Züge sich bieten, durch welche die Stellung erzeugt werden kann. So sind gewiss Positionen unnatürlich, in welchen z. B. Hauptfiguren, wie die Dame, mehrfachen feindlichen Angriffen ausgesetzt erscheinen. Zu den Formwidrigkeiten, welche sämmtlich unstatthaft sind, gehört z. B. der Fall, dass von einer Partei weniger Figuren fehlen als die andere Doppelbauern hat, dass ein Laufer auf einem anderen als seinem Standfelde steht, obwohl die beiden ihn beim Anfange der Partie einschliessenden Bauern ihre Plätze noch einnehmen und dergleichen mehr. Der letztere Fall wäre höchstens durch Avancement möglich.

§. 362. In jeder Aufgabe zeigt sich als Grundgedanke eine mehr oder weniger tief liegende Idee. Sie besteht in einer Combination, welche entweder auf den Charakter einzelner Figuren sich stützt oder durch solche Züge gebildet wird, die in dem gewöhnlichen Verlaufe einer praktischen Partie seltener vorkommen. Dahin gehören Aufopferungen einzelner Figuren, gewisse Tempinutzungen, Abzugschachs u. s. w. Durch die Verbindung mehrer solcher Combinatio-

Digitized by Google

nen in derselben Aufgabe kann die Schwierigkeit der letzteren mannigfach gesteigert werden, und darauf beruht die Schönheit wie Eleganz vieler Aufgaben der neueren Zeit.

Anmerkung. Die Nothwendigkeit einer Idee liegt in dem Charakter der Schachaufgabe als eines Kunstproduktes wesentlich begründet, und damit ist zugleich der Hauptunterschied des Problemes von einem einfachen praktischen Endspiel deutlich bezeichnet. Näher erkannt wird die Existenz der Ideen durch Discussion der Aufgaben. Das nächste Kapitel soll nun zunächst dem Leser eine Anzahl von Problemen vorführen, an welche wir sodann eine kurze Theorie der Discussion anschliessen wollen.

Siebenundfünfzigstes Kapitel.

Einzelne Schachaufgaben.

§. 363. Es leuchtet auf den ersten Blick ein, dass in der Position: Weiss: K*h*2; D*e*3; T*a*1, *d*4; L*a*2, *b*2; S*h*4; B*a*3, *g*2, *h*3. Schwarz: K*h*8; D*c*2; T*c*8, *e*8; L*b*7, *g*7; S*b*6, *g*6; B*a*6, *b*5, *c*7, *h*6 die schwarze Partei sich augenscheinlich in Vortheil befindet. Dennoch fragt es sich, da die weisse Partei am Zuge ist, ob diese nicht die Partie zu ihren Gunsten zu wenden vermag. Der Leser beantworte daher die Frage, wer in der gegebenen Stellung, falls Weiss den Anzug hat, gewinnen wird.

Anmerkung. Des Weissen bester Zug ist allein 1. T*d*4—*d*8. Geschieht nun 1. T*c*8—*d*8: so giebt die weisse Dame auf *h*6 Matt, da der Laufer *b*2 den Laufer *g*7 fesselt. Geschieht aber D*c*2—*b*2: so folgt 2. D*e*3—*e*8† nebst 3. D*e*8—*g*8 Matt. Bei 1. K*h*8—*h*7 folgt ebenfalls zunächst 2. D*e*3—*e*8: Alle anderen Züge sind leicht zu finden. Das Beste ist L*g*7—*e*5† wobei Weiss die Qualität gewinnen wird.

§. 364. In folgender Position:
Weiss: K*g*1; D*e*3; L*b*4; S*e*7, *f*6; B*a*3, *g*2, *h*3. Schwarz: K*g*5; D*g*7; T*a*8, *h*8; S*h*4, *h*6; L*b*7; B*a*7, *e*6, *f*4 hat Schwarz entscheidende Uebermacht. Weiss soll trotzdem das Remis erzwingen.

Anmerkung. Sehr nahe liegt der Anfangszug 1. D*e*3—*e*5†; dann aber deckt Schwarz durch 1. S*h*6—*f*5 und wird nach wenigen Zügen die Oberhand gewinnen. Durch 1. D*e*3—*f*4: hingegen vermag Weiss mindestens das

Digitized by Google

Remis zu erzwingen. Es folgt 1. K*g*5—*f*4: 2. L*b*4—*d*2† K*f*4—*e*5 (auf K*f*4—*g*3 entscheidet 3. S*f*6—*h*5). 3. L*d*2—*c*3 K*e*5—*d*6; 4. L*c*3—*b*4† K*d*6—*c*7 5. L*b*4—*a*5 K*c*7—*d*6 (bei K*c*7—*b*8 entscheidet 6. S*f*6—*d*7) 6. L*a*5—*b*4† und der weisse Laufer hält die Partie durch ewiges Schach Remis.

§. 365. Als einfachstes Beispiel eines Selbstmatt betrachte man folgende Stellung: Weiss: K*a*1; T*d*1; L*a*5, *b*1; B*h*6. Schwarz: K*h*8, L*c*4, *e*3. — Weiss soll den Schwarzen zwingen, in sechs Zügen Matt zu setzen. Es geschieht: 1. T*d*1—*d*8† L*c*4—*g*8; 2. L*a*5—*c*3† L*e*3—*d*4; 3. T*d*8—*a*8 L*d*4—*e*5 (Schwarz weigert sich so lange als möglich, durch Nehmen des Läufers den Gegner matt zu setzen) 4. L*c*3—*d*4 L*e*5—*f*6; 5. L*d*4—*e*5 L*f*6—*g*7; 6. L*e*5—*f*6; hierauf steht dem Schwarzen kein anderer Zug als 6. L*g*7—*f*6: zu Gebote. Er wird also gezwungen, den Gegner Matt zu setzen und auf diesen Umstand stützt sich wesentlich der Begriff des Selbstmatt.

§. 366. Unter den gewöhnlichen Mattaufgaben lassen sich die einfachen von den bedingten scheiden. Bei letzteren wird das Matt an gewisse Voraussetzungen geknüpft, z. B. an die Forderung, mit einer bestimmten Figur, oder auf einem bezeichneten Felde, oder ohne die Wegnahme gewisser feindlicher Steine u. s. w. das Matt zu erzwingen. Am häufigsten findet sich die Bedingung, mit einem bestimmten Bauer dieses Resultat zu erreichen. So versuche man in folgender Position mit dem Lauferbauer *c*2 im vierten Zuge Matt zu setzen.

Weiss: K*f*5; T*c*4; L*a*7; S*e*4; B*c*2, *d*3.
Schwarz: K*d*5; B*c*5, *c*6.

Anmerkung. Die Lösung erheischt folgende Züge. Zuerst T*c*4—*b*4. Nimmt nun der Bauer 1. *c*5—*b*4: wieder, so folgt 2. L*a*7—*c*5 *b*4—*b*3; 3. *c*2—*c*4† u. Matt. Schwarz zieht deshalb 1. *c*5—*c*4; hierauf folgt 2. L*a*7—*c*5 *c*4—*c*3 (falls *c*4—*d*3: so 3. *c*2—*c*4†) 3. T*b*4—*b*2. Jetzt muss Schwarz als einzigen Zug den Thurm nehmen 3. *c*3—*b*2:, worauf nun der Mattzug 4. *c*2—*c*4 möglich wird. — Ohne die gestellte Bedingung wäre das Matt bereits im ersten Zuge zu erreichen.

§. 367. Am beliebtesten sind die einfachen Matts ohne weitere Beschränkung als die Angabe der Zügezahl. Wir

Digitized by Google

theilen im Folgenden eine Reihe solcher Aufgaben mit, indem wir dabei stets von der weissen Partei ausgehen, d. h. dieser den Anzug und die Aufgabe zu ertheilen, in der vorgeschriebenen Zügezahl die feindliche schwarze Partei Matt zu machen.

Matt in zwei Zügen.

Weiss: Ke3; Db2; Ld7; Sg4; Bb4, e2.
Schwarz: Kd5; Sa5, b5; Le5; Bd6.

Anmerkung. Der einzig richtige Anfangszug ist 1. Ke3—d3, worauf Weiss durch 2. e2—e4 Matt droht. Schwarz kann dies nur durch 1. Sb5—c3 verhüten; dann entscheidet aber 2. Sg4—e3. Die Dame findet sich nur, um zu ungünstigen Versuchen zu verleiten.

§. 368. Matt in zwei Zügen.

Weiss: Ke1; Th1; Ld3, g5; Sc3; Ba2, b2, g2, h3.
Schwarz: Kg3; Tc8, h8; Lb4, f7; Sd4; Ba6, b7, g6, h4.

Anmerkung. Der Anfangszug ist die Rochade, also 1. Rochirt; hierauf mag Schwarz ziehen, was er will, stets ist das Matt im zweiten Zuge möglich.

§. 369. Matt in zwei Zügen.

Weiss: Kb5; Tb3; Lg2; Sc5; Bf4.
Schwarz; Kd4; Bb4, e4.

Anmerkung. Der richtige Zug ist hier 1. Lg2—h1, um den Gegner zum Zuge zu nöthigen. Zieht dieser 1. e4—e3, so folgt das Matt durch 2. Sc5—e6, bei 1. Kd4—d5 aber durch 2. Tb3—d3.

§. 370. Matt in zwei Zügen.

Weiss: Ka1; Dc4; Lg6; Sc5, e3; Lg2.
Schwarz: Kd2; Df2; Lh5; Se6.

Anmerkung. Es geschieht 1. Dc4—c1† Kd2—c1; 2. Sc5—b3† und Matt. Geht aber der König 1. Kd2—e2 so entscheidet 2. Lg6—~~h5.~~

§. 371. Matt in zwei Zügen.

Weiss: Kg7; Ld4, h1; Se5, f2; Bg3, h2.
Schwarz: Kg5.

Anmerkung. Nur durch 1. g3—g4 kann Weiss im zweiten Zuge Matt geben, was bei Kg5—h4 durch 3. Se5—f3, bei Kg5—f4 aber durch 2. Sf2—h3 erfolgt.

Digitized

§. 372. Matt in drei Zügen.

Weiss: K*d*3; T*a*2, *f*6; B*a*4, *b*6.

Schwarz: K*b*4; B*a*5.

Anmerkung. Der einzig richtige Anfang ist 1. T*a*2—*a*1. Darauf folgt 1. K*b*4—*c*5; 2. T*a*1—*b*1 K*c*5—*d*5 3. T*b*1—*b*5† und Matt, denn bei 1. K*b*4—*b*3 würde sofort 2. T*f*6—*b*6 entscheiden.

§. 373. Matt in drei Zügen.

Weiss: K*h*1; D*e*1; L*h*3, S*d*2, *f*7.

Schwarz: K*d*4; S*c*4, *f*4.

Anmerkung. Es geschieht: 1. S*d*2—*b*3† K*d*4—*d*5; 2. D*e*1—*e*6† S*f*4—*e*6: 3. L*h*3—*g*2† u. M. Bei 1. K*d*4—*d*3 würde 2. L*h*3—*f*5† sofort entscheiden.

§. 374. Matt in drei Zügen.

Weiss: K*a*4; T*f*5, *h*3; L*a*7, *g*2, S*c*6, *d*7; B*c*2, *d*2.

Schwarz: K*c*4; D*h*8; T*e*5, *h*5; L*g*7; S*e*8; B*a*5, *b*4, *e*2, *g*3.

Anmerkung. Der richtige Anfangszug ist 1. L*a*7—*f*2. Geschieht nun 1. *g*3—*f*2: so folgt das Matt durch 2. T*h*3—*c*3 *b*4—*c*3: 3. *d*2—*d*3. Geschieht aber 1. T*e*5—*b*5 um das Matt des Springers *d*6—*b*7 zu verhüten, so entscheidet 2. L*f*2—*e*1 nebst 3. *d*2—*d*3 oder bei 2. T*b*5—*d*5 der Angriff 3. L*g*2—*d*5:

§. 375. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*g*1; ~~T*a*1;~~ L*f*2; S*d*5, *f*7; B*g*3.

Schwarz: K*g*4; L*e*2; S*g*6.

Anmerkung. Der Anfangszug ist 1. S*d*5—*e*3†; geht nun der König nach *f*3 oder *h*3, so giebt der Springer auf *g*5 Matt. Richtiger ist deshalb 1. K*g*4—*h*5; darauf entscheidet aber 2. *g*3—*g*4† L*e*2—*g*4: 3. S*e*3—*d*5, indem dieser Springer auf *f*4 oder *f*6 Matt droht, je nachdem Schwarz Springer oder Laufer bewegt.

§. 376. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*h*1; T*e*1, *f*7; L*c*4; S*e*2; B*b*3, *c*3, *g*2, *h*2.

Schwarz: K*e*5; T*c*8, *d*8; L*c*7; S*c*6; B*a*7, *b*7, *g*7, *h*6.

Anmerkung. Hier entscheiden folgende 4 Sprünge: 1. S*e*2—*g*3† K*e*5—*d*6; 2. S*g*3—*e*4† K*d*6—*e*5; 3. S*e*4—*c*5† K*e*5—*d*6; 4. S*c*5—*b*7† und Matt.

§. 377. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*a*5; D*f*4; L*b*8, *e*2; S*c*2.

Schwarz; K*d*5; D*g*1; T*c*6; L*g*7, h7.

Digitized by Google

Anmerkung. Es geschieht 1. D*f*4—*f*7† T*e*6—*e*6 (falls K*d*5—*e*4, so entscheidet 2. D*f*7—*f*3†) 2. D*f*7—*b*7 T*e*6—*c*6; 3. D*b*7—*b*8 K*d*5—*e*4; 4. D*b*8—*f*3† oder 3. T*c*6—*c*4; 4. D*b*8—*c*4:† und Matt.

§. 378. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*g*5; D*a*7; T*h*3; L*c*4; B*c*2, *d*3, *e*4.

Schwarz: K*e*5; T*b*1; S*a*4, *f*2.

Anmerkung. Es geschieht: 1. *d*3—*d*4† K*e*5—*e*4: 2. L*c*4—*d*3† S*f*2—*d*3: 3. *c*2—*d*3: K*e*4—*d*5; 4. D*a*7—*d*7† und Matt. Geht der König 1. K*e*5—*d*6 so entscheidet 2. T*h*3—*h*6†.

§. 379. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*d*1; D*f*7; T*b*3; L*c*8, *g*1; S*b*6.

Schwarz: K*d*3; D*c*6; L*h*1; S*d*2; B*c*3, *d*5.

Anmerkung. Nach den Zügen 1. D*f*7—*f*5† L*h*1—*e*4 (falls S*d*2—*e*4 so entscheidet sofort 2. D*f*5—*f*1†) 2. L*c*8—*a*6† D*c*6—*c*4; 3. S*b*6—*d*7 mag Schwarz ziehen wie er will, der weisse Springer giebt stets, entweder auf *c*5 oder *e*5 Matt.

§. 380. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*e*3; T*g*1; L*d*5, *g*3;

Schwarz: K*g*5; B*d*6, *e*5, *f*6.

Anmerkung. Es geschieht 1. L*g*3—*f*4† K*g*5—*f*5; 2. L*f*4—*h*6 *e*5—*e*4; 3. L*h*6—*g*7, K*f*5—*e*5; 4. T*g*1—*g*5† u. M. Geht aber der König 1. K*g*5—*h*4, so folgt 2. L*d*5—*f*3 *e*5—*f*4: 3. K*e*3—*f*4: nebst 4. T*g*1—*h*1† u. M.

§. 381. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*d*2; D*b*3; T*f*6; S*a*5, *h*5; L*c*8.

Schwarz: K*e*4; D*h*1; T*a*4, *e*5; L*c*6, *d*6; S*a*2, *e*1; B*b*7, *g*5.

Anmerkung. Die Lösung erfolgt durch 1. T*f*6—*f*4† *g*5—*f*4: 2. S*h*5—*f*6† K*e*4—*d*4; 3. D*b*3—*c*4† T*a*4—*c*4: 4. S*a*5—*b*3† u. M. Diese Aufgabe verdanken wir der Mittheilung des Herrn v. Guretzky-Cornitz.

§. 382. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*g*8; T*b*6; L*c*4, *g*5; B*d*6, *e*7.

Schwarz: K*e*8; L*c*8; S*h*8; B*b*7.

Anmerkung. Der erste Zug ist 1. *d*6—*d*7†. Nimmt der Laufer also 1. L*c*8—*d*7: so folgt das Matt durch 2. T*b*6—*d*6 *b*7—*b*6; 3. L*c*4—*b*5 L*d*7—*b*5: 4. T*d*6—*d*8†

oder bei 3. S*h*8—*f*7 oder *g*6 durch 4. L*b*5—*d*7:, bei 2. S*h*8—*f*7 oder *g*6 aber durch 3. L*c*4—*f*7. Nimmt hingegen im ersten Zuge der König, also 1. K*e*8—*d*7:, so kann Weiss nur im 4. Zuge matt machen, wenn er jetzt 2. *e*7—*e*8 avanciren lässt und einen Springer fordert, worauf bei 2. K*d*7—*e*8: nun 3. L*c*4—*b*5† L*c*8—*d*7; 4. T*b*6—*e*6† entscheiden kann. Denn wird der Bauer Dame, so kann der König nach *c*7 ausweichen und das Matt wird über den fünften Zug verspätet.

§. 383. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*f*6; L*d*8, *g*2; S*f*8; B*b*4.

Schwarz: K*d*6; B*b*7, *g*3.

Anmerkung. Es geschieht 1. K*f*6—*f*5 *b*7—*b*6 (falls *b*7—*b*5 so kann sofort 2. K*f*5—*e*4 nebst 3. K*e*4—*e*5 folgen) 2. K*f*5—*f*4 *b*6—*b*5; 3. K*f*4—*e*4 Kd6—*c*6; 4. K*e*4—*e*5 deckt das Schach des Laufers auf und giebt dadurch Matt.

§. 384. Matt in fünf Zügen.

Weiss: K*a*2; D*d*6; L*f*1.

Schwarz: K*a*5; D*c*1.

Anmerkung. Man sehe folgende einfache Mattführung: 1. D*d*6—*a*6† K*a*5—*b*4; 2. D*a*6—*b*5† K*b*4—*c*3; 3. D*b*5—*c*4 K*c*3—*d*2; 4. D*c*4—*d*3 K*d*2—*n*1; 5. D*d*3—*e*2† und Matt.

§. 385. Matt in fünf Zügen.

Weiss: K*g*6; D*g*3; T*d*1, *f*1; S*d*3, *h*7; L*d*6; B*f*4, *g*5.

Schwarz: K*e*6; D*h*2; T*c*2, *f*7; L*a*6; S*d*7; B*b*3.

Anmerkung. Es geschehen die Züge: 1. *f*4—*f*5† T*f*7—*f*5: 2. S*d*3—*f*4† T*f*5—*f*4: 3. D*g*3—*g*4† T*f*4—*g*4; 4. T*f*1—*f*6† S*d*7—*f*6: 5. S*h*7—*f*8† und Matt. Geht zuerst der König, also 1. K*e*6—*d*5 so entscheidet 2. S*d*3—*b*4† K*d*5—*c*4; 3. D*g*3—*d*3†, oder K*d*5—*e*4; 3. D*g*3—*f*3† u. M.

§. 386. Matt in vier Zügen.

Weiss: K*b*2; L*a*4; S*d*4, *d*6; B*b*4.

Schwarz: K*b*6; S*b*7, *c*7.

Anmerkung. Nach folgendem Anfange 1. S*d*6—*c*8† K*b*6—*a*6; 2. L*a*4—*b*5† S*c*7—*b*5: 2. S*d*4—*c*6 mag nun Schwarz irgend einen Springer bewegen, stets wird ein feindlicher Springer auf *c*5 oder *c*7 Matt geben.

§. 387. Matt in acht Zügen.

Weiss: K*f*2; L*c*4; S*h*2; B*d*2, *e*3, *g*5.

Schwarz: K*e*5; S*d*6, *f*5; B*d*3, *g*6.

Anmerkung. Die Lösung erfolgt durch einen consequenten Springerangriff: 1. S. *h*2—*g*4† K*e*5—*e*4; 2. S*g*4—*f*6†

Digitized by Google

K*e*4—*e*5; 3. S*f*6—*d*7† K*e*5—*e*4; 4. S*d*7—*c*5† K*e*4—*e*5; 5. S5—*d*3† K*e*5—*e*4; 6. S*d*3—*c*5† K*e*4—*e*5; 7. S*c*5—*d*7† K*e*5—*e*4; 8. *d*2—*d*3† u. M.

§. 388. In folgender Position soll Weiss ein vollkommen ersticktes Matt geben. (cf. §. 48, a. E. oder S 35 M.)

Weiss: K*d*1; D*d*6; T*d*5, *g*6; L*h*3; S*e*8, *f*7; B*a*7, *e*2, *f*2.

Schwarz: K*e*4, L*a*2; S*d*3; B*c*4, *c*5, *d*7, *e*3, *e*6, *f*4, *g*4, *g*7.

Anmerkung. Man sehe folgende Züge: 1. *f*2—*f*3† *g*4—*f*3: 2. *e*2—*d*3: *c*4—*d*3: 3. L*h*3—*f*5† *e*6—*f*5: 4. T*d*5—*d*4† *c*5—*d*4: 5. *a*7—*a*8 (wird Laufer)† L*a*2—*d*5; 6. T*g*6—*e*6† *d*7—*e*6: 7. L*a*8—*d*5† *e*6—*d*5: 8. S*e*8—*f*6† *g*7—*f*6: 9. D*d*6—*e*5† *f*6—*e*5: 10. S*f*7—*d*6 oder *g*5† u. M. Man nennt dieses Problem, das wir in der gegenwärtigen Ausführung dem berühmten Theoretiker Herrn von Jaenisch verdanken, den eisernen Käfig des Tamerlan. Man erinnere sich hierbei an die bekannte Sage von diesem Mongolenführer, welcher den gefangenen türkischen Sultan Bajazeth in einem eisernen Käfig zur Schau ausgestellt haben soll, und vergleiche dann die Lage des schwarzen Königs in der vorgeführten Aufgabe.

Achtundfünfzigstes Kapitel.

Discussion der Problemideen.

§. 389. Für die Ideen der Probleme kommt zunächst die Frage nach ihrer Selbstständigkeit in Betracht. Letztere stützt sich auf die Bedingung, dass der Ausdruck einer Idee von der Verbindung mit anderweitigen Combinationen durchaus unabhängig ist. In diesem Sinne haben die grösste Selbstständigkeit alle solche Ideen, welche sich an die eigenthümliche Natur der Figuren knüpfen. Bei ihnen kehren zugleich gewisse Grundeigenschaften durchgehends wieder.

Anmerkung. Für jede Klasse von Figuren zeigen sich vier Hauptbeziehungen. Denkt man eine Figur an und für sich, so ergiebt sich zuerst ihre ausschliessliche einfache Benutzung in einer Reihe von Zügen; wir nennen diese continuirliche Benutzuug Continuität. Sodann resultiren aus der eigenthümlichen Natur jeder Figur gewisse taktische Prinzipien, deren Ausdruck besondere

Digitized by Google

Ideen zu begründen vermag. Ferner knüpft sich an jede Figur eine gewisse Fähigkeit für die Mattstellung des Königs, wir nennen sie Mattkraft, und endlich ergeben sich aus gewisser Zusammenwirkung jedes Steines mit anderen einzelne ganz besondere Eigenschaften.

§. 390. Probleme, deren Grundidee an den König anknüpft, zeigen meist Positionen aus der Mitte der Partie, in denen die einzelne Bewegung des Königs überrascht oder die Rochade desselben wegen ihrer Verspätung kaum noch erwartet wird.

Anmerkung. Die continuirliche Bewegung kann den Zweck eines Abzugschachs haben, die einfache Bewegung dagegen entweder die eigenthümliche Natur des Königs (d. h. die Nothwendigkeit seiner Sicherstellung vor feindlichen Angriffen) betreffen oder die Mattkraft des Königs, d. h. seine Mitwirkung zur Mattstellung des Königs darlegen. Der erste Zweck einer continuirlichen Bewegung ist im Problem des §. 383 ausgeprägt; in gewöhnlichen Endspielen tritt die Continuität des Königs meist als Oppositionsverfolgung des Gegenkönigs auf. Die anderen Ideen der einfachen Bewegung findeu im Problem §. 367 ihren gleichzeitigen Ausdruck. Der König geht dort *e* 3—*d* 3, theils um dem Gegner das Feld *c* 4 abzuschneiden, theils sich vor Angriffen sicher zu stellen, theils endlich um anderen Figuren zum Mattsetzen freies Feld zu geben. Dem Springer wird das Feld *e* 3 geräumt, der Angriff des Bauers *e* 2 aber demaskirt. Zweck der Königsbewegung ist hier also ausser Abschneidung und eigener Sicherstellung auch Räumung und Demaskation. — Die Idee der Rochade ist aus Problem §. 368 bekannt; sie entsteht aus dem Zusammenwirken des Königs mit dem Thurm, gehört also zur letzten Klasse der im vorigen Paragraph angedeuteten vier Hauptbeziehungen. Zweck der Rochade ist, zur völligen Abschneidung des feindlichen Königs das Feld *g* 2 oder *c* 2 zu nehmen, welche beim einfacheren Thurmzuge (T *h* 1—*f* 1 oder T *a* 1—*d* 1) unbedroht geblieben wären.

§. 391. Die Dame giebt nicht nur wegen ihrer bedeutenden Mattkraft und Beweglichkeit zu mancherlei Problemen interessante Grundlagen, sondern sie vermag auch vorzüglich durch Tempigewinn eine Position zu conserviren und hat gegen die einzelnen Officiere eine besondere Wirksamkeit.

Anmerkung. Zur Contuinität der Dame gehört ihre regelmässige Treibkraft und ihre grosse Beweglichkeit. Man vergleiche deshalb §. 384 und 377. Die Mattkraft dieser wichtigen Figur äussert sich entweder in den ordinären Matts (vgl. 46, c., Mattzug der schwarzen Dame) oder in gewissen künstlichen Mattstellungen, wie in der des §. 378. Die Wirksamkeit der Dame gegen einzelne Figuren lehrt

Digitized by Google

schon meist die Praxis, oder sie stützt sich, wie namentlich gegen die Springer, auf gewisse künstlichere Tempigewinne. Als besondere Eigenschaft der Dame ist endlich ihre zwingende Gewalt in Verbindung mit einer anderen Figur, namentlich dem Thurm, zu erwähnen- Sie vermag so den feindlichen König in vorgeschriebener Zügezahl von einem Punkte des Brettes zu jedem anderen zu treiben und darauf beruht nicht selten die Durchführung gewisser künstlicher Aufgaben, wie der Selbstmatts und bedingten Matts.

§. 392. Der Thurm bedingt das sogenannte Randmatt und darauf stützen sich manche ähnliche Matts in der Mitte des Brettes; auch gestattet er mit der Hülfe von Springern und Bauern viele künstliche Mattstellungen. Seine Abschneidung ganzer Linien dient zur Mattvorbereitung, und in Verbindung mit dem Laufer oder der Dame giebt er zum Abzugsschach Gelegeuheit.

Anmerkung. Die continuirliche Bewegung der Thürme ist aus §. 372 bekannt; dasselbe Problem zeigt ein Beispiel des eigentlichen Thurmmatt, damit vergleiche man die analogen Mattstellungen in §. 369 und §. 380. Die Abschneidung gerader Linien gehört zur eigenthümlichen Natur des Thurmes; die Abzugschachfähigkeit aber sowie seine zwingende Gewalt in Verbindung mit Springer oder Laufer zu seinen besonderen Eigenschaften.

§. 393. Der Laufer ist vorzüglich zum Tempigewinn und Tempizwang geeignet, begründet das Diagonalmatt und gewährt in Verbindung mit dem Thurm die Möglichkeit des Abzugschach.

Anmerkung. Die Continuität des Laufers kann zur allmähligen Bildung eines Abzugschach oder zur Stützung eines einfacheren Matts (wie in §. 380) dienen. Die Treibkraft wird besonders bei dem Zusammenwirken beider Laufer von Bedeutung. Die eigenthümliche Natur des Laufers giebt zur Abschneidung gewisser in der Diagonale liegender Felder sowie zum Tempigewinne Veranlassung. Man vergleiche hier §. 365 und §. 369. Auf der Mattkraft des Laufers beruht das Diagonalmatt, welches, wie in §. 373, nicht selten mit einem Damenopfer combinirt wird. Die Itäliener nennen es Fianchetto-Matt, die Engländer open-slant-rayed mate. Noch vergleiche man wegen der Continuität des Laufers die Remis-Aufgabe in §. 364.

§. 394. Die eigenthümliche Gangweise des Springers giebt zu den mannigfachsten Ideen Veranlassung. Er ist besonders wirksam in passender Verbindung mit anderen Officieren, namentlich Thurm und Läufer. Zwei Springer haben eine besonders starke Treibkraft dem feindlichen

Digitized by Google

König gegenüber, sowie ein einziger Springer endlich das eigenthümlich erstickte Matt geben kann.

Anmerkung. Die continuirliche Bewegung des Springers ist aus §. 376 und besonders aus §. 387 bekannt. Auf der eigenthümlichen Natur des Springers beruht vorzüglich die eigentliche Springerkraft, d. h. die Fähigkeit, zwei Felder in der Diagonale abzuschneiden, ohne sich selbst hierbei bloss zu stellen. Man sehe §. 375. Dahin gehört auch die Doppelseitigkeit des Springers, d. h. die Möglichkeit, von einem bestimmten Punkte aus nach 2 verschiedenen Richtungen hin jene Kraft äussern zu können, so dass hier nicht selten das Tempo entscheidet. Dies wird klar aus §. 379 und §. 386. Besonders stark wirkt in diesem Sinne die Combination beider Springer; man sehe §. 370 und §. 371. Auf die Mattkraft des Springers stützt sich das erstickte Matt, dessen vollkommenste Ausführung in §. 388 gegeben ist. Gewisse analoge Springermatts, welche sich vorzüglich auf eiu Opfer des Thurmes oder der Dame stützen, hat man in §. 381 und 385 gefunden. Endlich ist noch das Randmatt und das ihm analoge Eckmatt zu erwähnen; von ersterem giebt §. 370 ein Beispiel.

§. 395. Auf die eigenthümlichen Eigenschaften des Bauers lassen sich mannigfache Ideen zu Aufgaben gründen; es kommt vorzüglich seine Verschiedenheit in Gang und Schlagweise, sowie das besondere Privileg des Zweischrittes und des Avancement in Betracht.

Anmerkung. Continuität und Mattkraft sind beim Bauer am schwächsten. Erstere tritt beim Bauersturm gegen den feindlichen König hervor, so wie in den Selbsmattideen, einen feindlichen Bauer continuirlich herunterschlagen zu lassen; letztere ist fast nur von Bedeutung bei Verbindung von ein Paar Bauern mit König und leichtem Officier. Dagegen giebt die eigenthümliche Natur des Bauers eine reiche Auswahl von Ideen; wir erinnern hier nur an §. 366, 374, 386 und vorzüglich §. 382.

§. 396. Unter den übrigen Ideen, welche sich auf einzelne Combinationen stützen, sind besonders die Vorbereitungen, die Doppelpläne, die Tempinutzungen und die Opfer hervorzuheben. Zu den Vorbereitungen gehören Züge, welche entweder eine anderweitige Combination zu stützen bezwecken oder die Abschneidung einzelner Ausgänge des feindlichen Königs zur Sicherung der Mattstellung. Doppelpläne beruhen auf solchen Zügen, welchen ein doppelter Zweck, sei es ein zweifacher Angriff oder eine gleichzeitige Verbindung von Angriff und Vertheidigung (z. B. Sicherung des eigenen Königs) zu Grunde liegt. In letzterer

Digitized by Google

Beziehung sind von besonderer Bedeutung die Abzugschachs. Die Tempinutzungen bestehen in dem Tempigewinne einzelner Figuren, wie des Laufers oder der Dame, ferner im Tempozwang, d. h. in der Abwartung feindlicher Züge, endlich in der Verhütung einer feindlichen Pattstellung. Die Opfer endlich haben den Zweck, entweder den feindlichen König zu verstellen, bloss zu stellen und in eine Mattstellung hinein zu ziehen, oder die Wirksamkeit feindlicher Figuren von wichtigen Punkten abzulenken, oder endlich den eigenen entscheidenden Figuren die Bahn zu öffnen.

Anmerkung. Auch bei diesen einzelnen Combinationen lassen sich die angedeuteten vier Grundideen wieder erkennen. Die Continuität der Vorbereitungen ergiebt sich in der consequenten Anbahnung einer anderweitigen Combination; man erinnere sich hier an die Aufgaben in §. 387 und §. 380. Manche feine Combinationen aus praktischen Partien und Endspielen gehören ebenfalls hierher. Die eigenthümliche Natur der Vorbereitung zeigt sich in der Stützung einer anderen selbstständigen Combination, sei es als einfache Mattpräparation, wie im 2. Zuge des Laufers in §. 374 oder als consequente Heranziehung einer das Matt nothwendig ssützenden Figur, wie im genannten §. 380. Der Mattzweck der Vorbereitungen wird durch Abschneidung bedingt, sei es direct wie in §. 367, 382 und §. 368, sei es durch Demaskation, wie in §. 374, wo der Laufer *a* 7—*f* 2 zieht, um beim Springerangriff *d* 7—*b* 6 das Feld *c* 5 nicht verdecken zu lassen; sei es endlich zur erfolgreichen Wirkung eines anderen Angriffes, wie eines Abzugschach u. s. w. Besondere Eigenschaften der Vorbebereitungen entstehen durch ihre Verbindung mit Opfern. — Die Continuität eines Doppelplanes zeigt sich z. B. in der allmählichen Bildung eines Abzugschach (vgl. §. 383) oder in der consequenten Benutzung eines solchen zur Wegräumung feindlicher Hindernisse u. dgl. Die eigenthümliche Natur des Doppelzweckes ergiebt sich in der eigentlichen Doppelattake, welche durch Demaskation oder Räumung oder durch ein Abzugschach bedingt wird. In ersterer Beziehung vergleiche man §. 363 und §. 374. Die Mattkraft der Doppelpläne zeigt sich besonders an den Matts durch Abzugschach und als besondere Eigen schaft lässt sich die Möglichkeit auffassen, in einem Zuge zugleich Angriff und Vertheidigung zu verbinden, wie z. B. §. 367 und §. 368 zeigt. Auch gehören hieher solche besondere Fälle, in denen die Nichtbenutzung eines zur Verleitung aufgestellten Abzugschach von Entscheidung wird. — Unter die Lehre von den Tempinutzungen fällt zunächst die ganze Klasse aller Roi dépouillé-Aufgaben, insofern hier ein continuirlicher Tempogewinn von Seiten der stärkeren Partei ins Auge gefasst werden muss. Man sehe §. 383, sowie die analogen Aufgaben in §, 369, 372, 382,

Digitized by Google

386. Die eigenthümliche Natur der Tempinutzungen oder der Tempigewinn stützt sich auf die Natur einzelner Figuren (vgl. §. 391, 393) und auf die vorhin erwähnte Demaskation. Die Mattkraft der Tempinutzungen oder der Tempizwang folgt entweder ähnlichen Gesichtspunkten (vgl. §. 369) oder beruht auf dem Demaskationszwang (§. 369, 382) und Räumungszwang (§. 382, 386). — Continuität von Opfern ist eine häufig benutzte Combination; wir haben in §. 385 ein Beispiel gegeben. Dort opfert sich der Bauer *f* 4, um dem Springer Platz zu machen; das ist ein Räumungsopfer. Sodann opfert sich der Springer, um theils den Thurm *d* 1 zu demaskiren, theils den feindlichen Thurm wieder vom Felde *f* 4 zu treiben; das ist ein Demaskationsopfer. Hierauf opfert sich die Dame auf *g* 4, um den feindlichen Thurm zum Verlassen der *f*-Linie zu zwingen, damit dem eignen Thurm *f* 1 das Feld *f* 6 demaskirt werde; das ist ein Demaskationszwangopfer. Hieran schliesst sich endlich das Thurmopfer auf *f* 6, um die Wirksamkeit des feindlichen Springers von dem Felde *e* 8 abzulenken oder ihn zur Räumung des Punktes *d* 7 zu zwingen; das ist ein Räumungszwangopfer. Für die eigenthümliche Natur der Opfer ergeben sich daraus von selbst die einzelnen Möglichkeiten, je nachdem der Zweck des Opfers eine oder mehrere der gedachten Absichten für sich hat. Von besonderer Wichtigkeit sind aber noch die Wegräumungsopfer, d. h. Aufopferungen, um die Wirksamkeit feindlicher Figuren von gewissen Punkten oder vom Schachbieten abzulenken, damit, namentlich in letzterem Falle die Vorbereitung der Mattstellung mit Sicherheit erfolgen mag. Der hauptsächlichste Mattzweck der Opfer ist oben angegeben; meist soll der König (wie in §. 374, 375) verstellt oder blossgestellt oder in eine Mattstellung hineingetrieben werden. Endlich lassen sich noch die Opfer nach der zu opfernden Figur in Damenopfer, Figurenopfer und Baueropfer scheiden.

§. 397. Anfang und Ende der Lösung eines Problemes geben nicht selten zu einigen besonderen Combinationen Veranlassung. Dahin gehören die Einleitungen und die Mattpositionen. Erstere bestehen in einer Reihe selbstständiger Züge, welche vor der eigentlichen Idee des Problemes vorhergehen, letztere geben durch ihre Eleganz und Schönheit in der Postirung der Steine zuweilen die eigentliche Basis von Aufgaben.

Anmerkung. Die Einleitungen, welche an und für sich gar nicht zum Wesen der Aufgabe gehören, unterscheiden sich dadurch hauptsächlich von den so eben erörterten Vorbereitungen. Sie bestehen oft in einem einzigen Zuge, z. B. in einem Bauerschach, Damenschach u. s. w. und können vollständig von der eigentlichen Aufgabe abgelöst

werden. Unter den Mattpositionen zeichnen sich besonders Mattstellungen von Thurm und Springer nebst König gegen den einzelnen feindlichen König aus. Besondere Schönheit zeigt sich auch in einigen Diagonalmatts; man denke an §. 373. Endlich kann noch das Randmatt, §. 370, sowie das Damenmatt, §. 378, in dieser Hinsicht erwähnt werden.

Praxis.

1. Das eigentliche Schachspiel.

§. 398. Für die Praxis, deren Umfang im Verhältniss zur Theorie in einem Lehrbuche engere Grenzen gestattet, ergeben sich zunächst, was ihre äussere Seite betrifft, drei Theile, von denen der erste das Arrangement des praktischen Spielens ordnet, der zweite die Rechtsverhältnisse der Schachspieler behandelt, der dritte die Geschichte des praktischen Spieles ins Auge fasst. Die innere Seite der Praxis, welche das praktische Spiel selbst zum Gegenstande hat, beschäftigt sich dann noch in einem vierten Theile mit wirklich in praxi gespielten Schachpartien.

1. Spielordnung.

Neunundfünfzigstes Kapitel.

Grundbedingungen des praktischen Spieles.

§. 399. Die Spielordnung behandelt im Gegensatze zur Organisation (§. 124) die lebendige Gestaltung des Spieles oder das Arrangement des praktischen Spielens. Ihre Aufgabe besteht in der Regelung der Thätigkeitsäusserungen der Spielenden (§. 123), welche sich zunächst nach dem Charakter der gewählten Partieart bestimmen.

Digitized by Google

Anmerkung. Die bekannteste Art von Partien ist die gewöhnliche gemeine Brettpartie, in welcher man die Züge unmittelbar durch Bewegung der Stücke andeutet; ihr stehen gegenüber alle Partien, deren Züge durch sprachliche Mittheilung angegeben werden, wie die Correspondenz- und Consultationspartien; ferner die sogenannten Blindlingsspiele, welche von einer oder beiden Parteien ohne Ansicht des Brettes gespielt werden. Der wesentliche Charakter der gemeinen Brettpartieen besteht in dem Combiniren, und daher tragen sie auch den Namen Combinationspartien. Die Züge sind nämlich hier allein das Resultat des Combinirens, insofern jegliches Probiren beim Ueberlegen der einzelnen Züge unstatthaft ist. Bei Consultationspartien ist natürlich das Gegentheil gestattet, da hier bei Berathung Mehrerer der deutliche Nachweis einzelner Behauptungen durch faktische Ausführung der Combinationen erforderlich wird. Die Blindlingspartien endlich stehen auf der äussersten Grenze der Combinationspartien, indem hier der Combination selbst die materielle Grundlage von Brett und Figuren mangelt. Beim Engagement zum Spiel haben nun stets die gewöhnlichen Combinationspartien die Präsumtion für sich, ein Grundsatz, welcher für manche Fälle von Entscheidung wird. Verpflichtet sich z. B. ein Spieler gegen mehrere Andere, welche sich berathen, eine Partie zu führen, so ist er selbst nicht berechtigt, an seinem Brette zu probiren, während der in Consultation spielenden Gegenpartei jenes Recht als Folge der Consultation von selbst zufällt. — Die Spielordnung beschäftigt sich nun hauptsächlich mit den gemeinen Combinationspartien; für die Principien bei anderen Partiearten ist die Analogie zunächst massgebend.

§. 400. Die Thätigkeitsäusserungen der Spielenden bestehen in einzelnen Willenserklärungen, deren gesetzliche Form für die gewöhnlichen Partien in den Spielgesetzen angedeutet wird. Für alle in gehöriger Form ausgedrückte Willenserklärungen gilt sodann der allgemeine Grundsatz, dass sie keinen Widerruf gestatten. Daher erlangt die erste in gesetzlicher Form gegebene Willensäusserung volle Wirksamkeit.

Anmerkung. Der gedachte Grundsatz bezieht sich auf jede Art von Partien. Daher ist auch bei Correspondenzpartien der zuerst in gehöriger Form ausgedrückte Wille massgebend. Eine eigene Bewandtniss hat es hier aber mit den Propositionen. Es wird nämlich für jene Partien nicht selten praktisch sein, bei Mittheilung des pflichtmässigen Zuges für den Fall gewisser Gegenzüge weitere Fortsetzungen zu proponiren. Solche Propositionen sind aber Willenserklärungen, welche den eigentlichen Schachgesetzen nicht mehr unterliegen, da nach den Grundgesetzen des Spieles die Züge einzeln und successive folgen (§. 138), der Spieler also im Sinne des strengen Schachrechts nur zu einem einzigen pflichtmässigen Zuge gehalten werden

Digitized by Google

kann. Deshalb treten dis genannten Propositionen (nach gemeinem Recht) erst in Kraft, wenn die Acceptation von Seiten des Gegners erfolgt ist. Inzwischen kann eine (rechtzeitige) Zurücknahme von Propositionen (nicht aber des eigentlichen pflichtmässigen Zuges) wohl gestattet werden. A, welcher mit B eine Correspondenzpartie spielt, schickt nach dem Anfange 1. *e* 2—*e* 4 *e* 7—*e* 5; 2. S *g* 1—*f* 3 S *b* 8—*c* 6 den Zug 3. L *f* 1—*c* 4 mit der Proposition, falls 3. L *f* 8—*c* 5 folge, darauf Evansgambit, also 4. *b* 2—*b* 4, spielen zu wollen. Noch ehe B diese Mittheilung zu Händen kommt, steigen in A durch Kenntnissnahme einer neuen Analyse Besorgnisse vor dem Evansgambit auf und er will nun lieber Schottisch Gambit spielen. Er lässt deshalb an B diesen Vorsatz durch telegraphische Depesche melden, um dem Eintreffen des Briefes zuvorzukommen. Diese Absicht wird auch erreicht, aber B ist trotzdem nicht verpflichtet, den Wünschen des A entgegen zu kommen. Die richtige Entscheidung möchte folgende sein. Der Zug 3. L *f* 1—*c* 4 als erste in gehöriger Form ausgedrückte Willenserklärung bleibt dem obigen Grundsatze gemäss gültig. Dagegen wird die Proposition durch den rechtzeitigen Widerruf zurückgenommen, und A ist zum Evansgambit ebenso wenig verpflichtet wie B zur Einwilligung in das schottische Gambit. Hätte jedoch B auf den telegraphirten Zug 3. *d* 2—*d* 4 bereits geantwortet, noch ehe der Brief eintraf, so würde er damit allerdings das schottische Gambit anerkannt haben und es würde zugleich (nach dem späteren Grundsatze der Convalescenz) die Einrede wegen Unregelmässigkeit der feindlichen Willenserklärung fortfallen. Hätte endlich B den Brief vor der Depesche erhalten und das in ersterem proponirte Evansgambit bereits vor erfolgtem Widerruf (also vor Aufgabe der Depesche) des A acceptirt, so würde Zug und Proposition Gültigkeit erlangt haben und das Evansgambit die Folge sein.

§. 401. Nach den verschiedenen Thätigkeiten der Spieler beim Anfange, während des Fortganges und am Ende der Partie ergeben sich zunächst 3 Hauptklassen von Willensäusserungen. Beim Anfang kommt die Bestimmung der Parteirollen, namentlich Anzug und Farbewahl, sodann die Aufstellung von Brett und Figuren in Frage; für den eigentlichen Fortgang der Partie wird die Angabe der einzelnen Züge, die Warnung beim Königsangriff sowie die Andeutung des Avancement nothwendig, ausserdem sind noch einzelne Bestimmungen über die einseitige Suspension einer unvollendeten Partie u. a. von Wichtigkeit. Beim Schluss der Partie endlich kommt Mattankündigung, Verlusterklärung u. s. w. in Betracht.

Digitized by Google

Anmerkung. Die Bestimmung der Parteirollen betrifft den Anzug d. h. die Uebernahme der anziehenden oder nachziehenden Partei, indem man gewöhnlich an erstere zugleich die weisse Farbe knüpft. Die Aufstellung der Figuren richtet sich nach der betreffenden Vorschrift in den Grundgesetzen. Für Angabe der Züge entscheidet Berührung und Bewegung der Figuren. Ein Zug ist demnach das Product von wenigstens zwei Willenserklärungen, sodass nach der Regel in §. 400 durch eine einzige Berührung bereits der Zug angedeutet wird. Durch mehrere Berührungen (falls sie sich nicht bei der Rochade, beim Schlagen u. s. w. zu einem einzigen Zuge vereinigen lassen) wird die genannte Regel nicht nur, sondern auch der bekannte Grundsatz verletzt, dass abwechselnd jeder Partei nur ein Zug zu Gebote steht. — Die Warnung beim Königsangriff kann zwar nicht erzwungen werden, doch mag der Gegner im Falle von Verstössen dagegen Repressalien ergreifen. Die Vorschrift beruht mehr auf einer herkömmlichen Gewohnheit als auf einer strengen Gesetzesnothwendigkeit. Am günstigsten wäre vielleicht ihre allmähliche Abschaffung; denn wenn schon durch den Verlust eines Bauers oft die Partie eingebüsst wird, wie viel mehr Strafe verdient dann wohl der Spieler, welcher nicht einmal die wichtigste Figur ohne besondere Warnung zu hüten vermag! — Wichtig ist noch der im Endspiele gestattete Antrag auf Abzählung von 50 Zügen. Um hier der Schwierigkeit in der Definition des Begriffs Endspiel auszuweichen, kann man bei Hinzunahme einer Beschränkung jedes beliebige Stadium der Partie dafür annehmen. Im Falle nämlich eine Figur während der Zählung geschlagen wird, mag der Antrag seine Kraft verlieren. Solche Beschränkung ist übrigens allein dem Sinne des Antrags gemäss, welcher sicherlich auf dem Gedanken beruht, der Gegner werde bei dem gegebenen Figurenverhältniss das Matt nicht erzwingen können. Aendert sich nun das Verhältniss, so fällt auch der Grund des Antrages. Daher wird die gedachte Beschränkung nur dem Geiste des Gesetzes gemäss gewählt werden, und in diesem Falle mag auch statt Endspiel jedes beliebige Stadium der Partie eintreten, da gewiss weder Anfang noch Mitte der Partie eine Reihe von 50 Zügen ohne die Thatsache eines einzigen Schlagens darbieten werden.

§. 402. Thätigkeitsäusserungen der Spieler, welche die Gesetze verletzen, sind Gesetzwidrigkeiten und erfahren eine verschiedenartige Behandlung. Gewöhnlich werden sie einfach zurückgegeben zum Ersatze durch regelrechte Handlungen; doch kann unter gewissen Umständen eine Strafe nothwendig erscheinen; ausserdem hat es der Gegner in seiner Gewalt, die Unregelmässigkeit bestehen zu lassen, sodass sie zu convalesciren oder gültig zu werden vermag.

Anmerkung. Man hat zwischen einzelnen Gesetzwidrigkeiten eines Spielers und gemeinsamen Verstössen beider Parteien

zu unterscheiden. Im erstern Falle ist es meist ein regelwidriger Zug. Der Gegner hat dann die Wahl, ihn als gültig aufzunehmen oder ihn einfach zum Ersatz durch einen regelrechten Zug zurückzugeben oder endlich statt dessen den König zur Strafe ziehen zu lassen. Bei mehrfachen unmittelbar einander folgenden Verstössen gestatten manche Gesetzentwürfe dem Gegner die Auswahl unter ihnen, eine Möglichkeit, welche dem Grundprinzip des Spieles (s. §. 400) zuwiderläuft und deshalb streng zurückzuweisen ist. Denn will der Gegner eine der Willenserklärungen anerkennen, so bietet sich nach §. 400 allein diejenige erste, welche wenigstens theilweise gesetzmässig erscheint. — Die gemeinsamen Verstösse gehören meist zu solchen Fällen, welche die Convalescenz nicht gestatten, z. B. die unrichtige Lage des Brettes, ferner der Fall, dass ein König mehrere Züge hindurch im Schach geblieben wäre oder dass sich zwei Figuren auf einem Felde und umgekehrt befänden. In solchen Fällen gilt bei Nichteinigung der Spieler als correcter Ausweg allein die Nichtigkeitserklärung der Partie. — Wir werden nun nach diesen allgemeinen Andeutungen im folgenden Kapitel eine kurzgefasste Redaction sämmtlicher Hauptgesetze vorführen.

Sechszigstes Kapitel.

Gesetze des Schachspiels.

§. 403. Gesetze eines Spieles können für die Spielenden nur insoweit Kraft haben, als von letzteren nicht beliebige Normen selbst festgestellt werden. Nur in dem Falle einer Differenz oder des Mangels von Selbstbestimmungen treten positive Vorschriften, welche durch die Annahme der Mehrzahl der Spieler und durch langjährige Uebung sanctionirt sind, in Wirksamkeit. Daher gelten als erste Bedingungen jedes Gesetzentwurfes die folgenden Bestimmungen.

Anmerkung. Die genannten Bestimmungen lassen sich am besten so fassen: 1. Im Schachspiele gilt wie in jedem anderen Spiele als Grundlage aller Gesetze das Abkommen unter den betheiligten Personen. Es herrscht daher vollkommene Autonomie der Spielenden, insofern sie auf gemeinsamer Verständigung der letzteren vor oder während des Spieles beruht. — 2. Soweit beim Schachspiele besondere Uebereinkunft der Spielenden mangelt, treten die folgenden Bestimmungen in Kraft, d. h. unter dem Ausdruck „Schachspielen“ wird in jenem Falle die Erfüllung der folgenden Gesetze verstanden. 3. Alle einseitig willkürlichen Particularannahmen werden aufgehoben, unbe-

Digitized by Google

schadet gewisser allgemein anerkannter Abweichungen ganzer Nationen und Ortschaften. Stets spricht jedoch die Präsumtion für die folgenden von Meistern und Schachgesellschaften genehmigten Vorschriften.

§. 404. Die erste Klasse von Gesetzen bedingt die Organisation des Spieles und umfasst demzufolge die eigentlichen Grundgesetze des Spieles. Eine Darstellung derselben zu theoretischem Zwecke ist im zweiten Kapitel gegeben worden. Für einen Gesetzentwurf werden aber folgende Modificationen nothwendig.

Anmerkung. Wir knüpfen hierbei an §. 129 ff. an, indem wir nur die betreffenden zweckmässigen Modificationen ausführen. — 4. Das Schachspiel wird von 2 Personen auf dem Schachbrette mit den Schachfiguren gespielt und findet in der Schachpartie seinen Ausdruck. 5. Man sehe §. 129, b u. c. — 6. = §. 130, a. — 7. = §. 130, b. — 8. = §. 130, c. — 9. Jede Partei hat 16 Steine oder Figuren, und zwar 8 Officiere und 8 Bauern. — 10. Die Officiere theilen sich in 5 verschiedene Klassen, nämlich 1 König, 1 Dame u. s. w. — 11. = §. 131, b. — 12. bis 17. = §. 132. — 18. Figuren der einen Partei können Figuren der anderen schlagen, d. h. sich auf das Standfeld der letzteren stellen, indem diese vom Brett entfernt werden. — 19. Die Schlagweise sämmtlicher Officiere ist ihrer Gangweise gleich. — 20. = §. 133, b. — 21. = §. 134, a. — 22. = §. 134, c, erster Absatz. Dann heisst es weiter: Dem Zweischritt des Bauers kann unter Umständen durch die Möglichkeit des Schlagens im Vorübergehen begegnet werden. Diese Möglichkeit beruht auf dem Rechte des Gegners, als unmittelbare Antwort des Zweischrittes eines Bauers, diesen mit einem eigenen Bauer unter denselben Bedingungen zu schlagen, welche letzteres im Falle des Einschrittes gestattet hätten. — 23. = §. 134, b. — 24. Die Parteien haben gleiche Rechte in Hinsicht jeglicher Eigenschaften des Materiales. — 25. Der Unterschied der beiderseitigen Figuren wird in der Regel durch Verschiedenheit der Farbe ermöglicht; letztere ist (analog den Felderfarben) auf der einen Seite hell oder weiss, auf der anderen dunkel oder schwarz. — 26. Bei der Vorgabe eines Officiers wird in der Regel der betreffende Officier auf Seite der Dame und bei der Vorgabe eines Bauers der Königslauferbauer verstanden. — 27. Die Parteien dürfen nur eigene Steine ziehen und nur feindliche Figuren schlagen; von letzterer Bestimmung ist der König streng ausgenommen. — 28. Der König darf niemals der Möglichkeit des Schlagens ausgesetzt und muss deshalb jedem feindlichen Angriff entzogen werden. — 29. = §. 137, a. — 30. = §. 137, b. — 31. Bei der Vorgabe mehrerer Züge darf die Mitte des Brettes mit keinem derselben überschritten werden. — 32. und 33. = 138. — 34. Die Partie findet ihr Ende durch Mattsetzung des feindlichen Königs von Seiten einer Partei oder durch den Eintritt der Unmöglichkeit dieses

Digitized by Google

Endzwecks für beide Parteien. — 35. Matt ist derjenige König, welcher einem feindlichen Angriff auf keine gesetzmässige Weise entzogen werden kann. Seine Partei hat die Partie verloren. — 36. bis 39. = §. 139, c—f. — 40. Bei der Verpflichtung zu einer bedingten Endigungsart oder überhaupt zu einer Bedingung wird nur durch genaue Erfüllung der letzteren die Partie von der sich verpflichtenden Partei gewonnen; jeder andere Schluss führt Verlust für diese mit sich.

§. 405. Eine zweite Klasse von Gesetzen behandelt die Spielordnung und umfasst somit die im vorigen Kapitel angedeuteten praktischen Spielgesetze. Wir empfehlen in dieser Beziehung den in der Anmerkung mitgetheilten Entwurf, indem wir zum genaueren Verständniss desselben die im vorigen Kapitel gegebenen Erörterungen zu vergleichen bitten.

Anmerkung. Es folgen zunächst die eigentlichen Spielgesetze: 41. Unter dem Ausdrucke Schachpartie wird in der Regel eine gewöhnliche Partie am Brett ohne Vorgabe verstanden, deren Züge von beiden Parteien durch Combiniren gefunden, sowie durch unmittelbare Bewegung der Figuren ausgeführt werden und deren einzelne Bedenkfristen eine unverhältnissmässige Zeitdauer nicht in Anspruch nehmen. — 42. Jede erste Willensäusserung in Betreff der Partie hat, soweit sie gesetzliche Ausführung gestattet, als solche volle Wirksamkeit. — 43. Der Anzug, an welchen sich in der Regel die Uebernahme der weissen Figuren knüpft, wird durch das Loos entschieden. — 44. Bei einer Reihe von aufeinander folgenden Spielen wechselt der Anzug mit jeder gültigen Partie. — 45. Bei der Vorgabe eines Officiers hat in der Regel die vorgebende Partei den Anzug. — 46. Ein Zug wird durch Berührung einer Figur angedeutet und vollendet durch freie Stellung einer eigenen Figur auf ein anderes Feld als ihr Standfeld. Berührungen zum Zweck der Zurechtstellung verlieren die gedachte Kraft bei ausdrücklicher Andeutung jenes Zweckes. — 47. Beim Schlagen, bei der Rochade und beim Avancement ist es gleichgültig, welche der beiden erforderlichen Figuren zuerst berührt wird; doch hat beim en passant Schlagen die Berührung des feindlichen Bauers den Vorzug. — 48. Beim Angriff auf den König des Gegners ist letzterer durch den vernehmlichen Zuruf „Schach!“ zu warnen. — 49. In irgend einem Stadium der Partie ist ein Antrag auf Abzählung der nächsten beiderseitigen 50 Züge gestattet, nach deren ohne Entscheidung oder ohne Aenderung in der Figurenanzahl erfolgtem Ablauf die Partie als unentschieden abgeschlossen wird. Durch Schlagen einer Figur während der beantragten Zählung verliert letztere ihre gedachte Wirkung; doch ist in diesem einzigen Falle der wiederholte Antrag erneuter Abzählung gestattet. — 50. Der Antrag einer Partei auf Suspension der Partie hat Wirksamkeit, wenn er von der Verpflichtung zum letzten Zuge vor der wirklichen Suspension begleitet wird. — 51. Die Partie findet ihren Schluss

Digitized by Google

durch die in den Grundgesetzen festgestellten Endigungsarten oder durch Uebereinkunft beider Parteien, sie entweder als unentschieden oder als nichtig, d. h. nicht gültig zu verlassen. — 52. Bei Endigung der Partie durch Mattsetzung des Gegners wandelt sich der Zuruf „Schach“ in „Matt“ oder „Schachmatt“. — 53. Gleiche Wirkung wie die Mattsetzung des Gegners hat dessen freiwillige Anerkennung seines Verlustes, indem er z. B. die Partie als verloren aufgiebt. — 54. Jedes im Laufe einer Partie wirklich erreichte gesetzmässige Ende macht irrthümliche Fortsetzung nichtig. — Es folgen nun die Bestimmungen über die Behandlung von Gesetzwidrigkeiten: 55. Bei Gesetzwidrigkeiten eines Spielers hat der Gegner die Wahl sie gültig werden zu lassen, ihren gesetzmässigen ersten Theil anzuerkennen oder nach vollständiger Cassation den Strafzug des Königs zu fordern. — 56. Einzelne Gesetzwidrigkeiten erlangen bei nicht erhobenem Proteste des Gegners mit dessen unmittelbarem Gegenzuge Gültigkeit. — 57. Gesetzwidrigkeiten, deren Natur Gültigkeit nicht gestattet, begründen an Stelle letzterer die Nichtigkeitserklärung der Partie. — 58. Fehler gegen Aufstellung der Figuren und gegen Parteiübernahme erlangen sowohl in einer ursprünglichen als in einer wiederaufgenommenen Partie mit Vollendung des beiderseitigen sechsten Zuges Gültigkeit. Vorher begründen solche Fehler die Nichtigerklärung der Partie, zu welcher die unrichtige Lage des Brettes uneingeschränkte Berechtigung gewährt. — 59. Unterlassung sowie unbegründete Ausführung des Schach- und Matt-Rufes geben keine weitere Folge als ein für diesen einzigen Fall gestattetes Repressivrecht. — 60. Zufällige Störungen der Partie, vorzüglich in der Stellung von Brett und Figuren, begründen bei dauernder Differenz der Parteien über Wiederherstellung des gestörten Zustandes die Nichtigkeitserklärung der Partie. Im Falle einer Störung durch die Schuld eines Spielers haben bei der Wiederherstellung die Behauptungen des Gegners die Vermuthung für sich, und bei hartnäckiger Differenz gilt die Partie zu Gunsten des letzteren beendet.

---

2. Rechtsverhältnisse.

Einundsechszigstes Kapitel.

Juristische Beziehungen des Spieles selbst, der Schachgesellschaften und der einzelnen Spieler.

§. 406. Für Rechtsverhältnisse im Gebiete des Schach ergeben sich drei verschiedene Beziehungen, je nachdem sie das Spiel an und für sich betreffen, oder das Wesen von

Digitized by Google

Schachgesellschaften berühren oder endlich die Spieler, sei es als Personen überhaupt, sei es als Gegner anderer Spieler, angehen.

§. 407. Das Schachspiel hat zuweilen zur Begründung von eigenthümlichen Privilegien und besonderen Rechtsverhältnissen sowie zu heraldischen Beziehungen (zu Wappen, Emblemen u. s. w.) Gelegenheit gegeben. Von grösserer Bedeutung wird aber für die Gegenwart die Frage nach der Gültigkeit von Einsätzen bei diesem Spiel sowie nach ihrer juristischen Erzwingbarkeit. Ausserdem kommen noch juristische Beziehungen bei Preisausschreibungen sowie die Fragen nach dem geistigen Eigenthum von Schacherzeugnissen z. B. von Partien, Problemen und nach deren Schutz in Betracht.

Anmerkung. Man erinnere sich wegen der zuerst gedachten Verhältnisse an die Ortschaften Ströbeck und Schachstadt; sowie an die in §. 350 A. gegebenen Andeutungen. Dabei merke man noch, dass die Stadt Rochlitz einen Rochen (oder Thurm) im Wappen führt und verbunden gewesen sein soll, ihrem Bischof bei seiner Investitur ein massiv silbernes Schachspiel zum Geschenk zu bringen. — Die Gewohnheit kleiner Einsätze findet jetzt auch in Deutschland immer mehr Eingang; zu verwerfen ist sie aus dem Grunde, dass das Schachspiel einen gewissen Vorzug vor anderen Spielen habe, keinesfalls. Denn ein materielles Interesse wird auch bei diesem Spiele wenigstens die Aufmerksamkeit immer noch steigern können. Bei grösseren Einsätzen, wie sie wohl in neuerer Zeit öfter vorgekommen sind, bedarf es genauer Verständigung über Deposition u. dgl. — Das Wesen öffentlicher Preisstellungen ist im Schach noch in der ersten Ausbildung begriffen. Strenge Begrenzung der Fragen und Bedingungen ist hier besonders zu beobachten; am meisten hat man sich vor Ungewissheit von Zeitbestimmungen, namentlich der Einsendungstermine zu hüten. — Bei gespielten Partien scheint es billig, sie als Eigenthum beider Spieler und für jeden ein Publicationsrecht anzuerkennen; dass der Sieger einen Vorzug habe, lässt sich kaum allgemein vertheidigen. Bei grösseren Wetten kann aber ein besonderes Abkommen über diese Frage ebenfalls rathsam erscheinen. Gewöhnlich erhalten jenes Recht die Freunde und Bürgen der Spieler, d. h. Diejenigen, welche auf die Kämpfer wetten und Einsatzsummen riskiren.

§. 408. Für die Organisation von Schachgesellschaften kommen in juristischem Sinne drei Beziehungen in Betracht, deren eine, ihr Verhältniss zum Staate, sie mit anderen Gesellschaften u. Corporationen theilen können, während zwei

Digitized by Google

weitere Fragen nach ihrer Verwaltung und ihren Gesetzen durch das Wesen jener Gesellschaften specielle Beantwortung finden. Die Verwaltung liegt meist in den Händen eines alljährlich wählbaren Vorstandes, welcher gewöhnlich aus drei Mitgliedern, einem Präsidenten, Vicepräsidenten und Rechnungsführer oder Secretair zusammengesetzt ist. Die Gesetze regeln als Statuten die Gesellschaftsordnung und die Spielordnung; sie begrenzen in ersterer die Rechte wie Pflichten der einzelnen Mitglieder und des Vorstandes, in letzterer das Arrangement des praktischen Spielens.

Anmerkung. Die Frage nach privilegirten Rechten eines Schachclub wird zunächst durch seine mehr oder weniger öffentliche Ausdehnung sodann durch die Vorschriften der besonderen Landesgesetze näher bestimmt. — Bei der Vorstandswahl ist für das Amt des Präsidenten auf die Persönlichkeit, nicht auf die Stärke im Spiel Rücksicht zu nehmen. Letztere Bedingung mag man an die Person des Vicepräsidenten knüpfen, falls nicht ein besonderer Schachmeister creirt wird, welchem eine gewisse Leitung von Kämpfen (namentlich bei besonderen Gelegenheiten, wie bei Correspondenzspielen, Besuchen von Fremden u. s. w.) zusteht. Der Präsident aber soll den Club in gesellschaftlicher Beziehung vertreten, und dazu ist vor Allem eine respectable Persönlichkeit erforderlich. Er hat das Recht zur Berufung ausserordentlicher und beschlussfähiger Versammlungen, und die Pflicht der Honeurs, namentlich Fremde und Gäste im Namen des Clubs zu begrüssen. Dem Secretär liegt die Führung der Correspondenz und der Casse ob; auch übernimmt er wohl die Verwaltung des gemeinsamen Eigenthums, namentlich der Bibliothek, des Spielmaterials u. s. w. Die Rechte der Mitglieder bestehen zunächst in dem Stimmrecht und Eigenthumsrecht, ersteres im Allgemeinen sowie im Besonderen bei der Vorstandswahl, bei Diplomverfügungen, Lokalveränderungen, Eigenthumserwerbungen u. s. w., letzteres in Hinsicht des gemeinsamen Eigenthums. Das Vorschlagsrecht und Gastrecht betreffen die Aufnahme neuer Mitglieder und die Einführung von Fremden oder Gästen. Das Spielrecht und Zuschauerrecht endlich bezieht sich auf die im Gesellschaftslokale gespielten Partien. Durch die besonderen Statuten jedes Club werden alle diese Rechte sowie die einzelnen Verpflichtungen (namentlich die Beitragspflicht) genauer begrenzt auch wohl Uebertretungsstrafen fixirt. — Für die Ballotage zum Zweck der Aufnahme sind zuweilen sehr enge Grenzen gezogen; so knüpfen z. B. die Constitutionen des Clubs in Nymegen den ungünstigen Fall an eine Minorität von drei schwarzen Kugeln. Ebenso neu möchte die Bestimmung sein, wonach fremde Spieler zum Beitritt aufgefordert werden können. Zuweilen lässt man für jede im Club gespielte Partie einen kleinen Geldbetrag (z. B. in Stockholm 4 Pf.) zahlen; zweckmässiger wäre

Digitized by Google

vielleicht eine ähnliche Verpflichtung der Mitglieder für jedes Spiel ausserhalb des Club. — Schliesslich ist noch eine Classeneinrichtung mancher Clubs zu erwähnen; danach theilen sich sämmtliche Mitglieder nach ihrer Stärke in einzelne Klassen, indem z. B. die erste der zweiten einen Springer, der dritten einen Thurm u. s. w. vorgiebt. Ueber die Klassenfähigkeit und Versetzung hat dann der Schachmeister nach gewissen Bedingungen, z. B. nach einer bestimmten Anzahl gewonnener Spiele, zu entscheiden. Diese Anordnung, nach welcher z. B. im Club zu Nymegen die Mitglieder nur unter den Bedingungen ihrer Klasse spielen dürfen, mag gewiss günstige Resultate für den Fortschritt erzielen; ihre allgemeine Einführung möchte aber in vielen Gesellschaften auf unüberwindliche Schwierigkeiten stossen.

§. 409. Gegenseitige Beziehungen der Schachspieler haben, was deren allgemeine persönliche Interessen betrifft, nicht selten manche Angriffe und Entgegnungen hervorgerufen, deren Stärke und Bedeutsamkeit zuweilen an juristische Strenge erinnert. Wichtiger sind aber die Verhältnisse der Spieler als Gegner im Spiele selbst, namentlich beim Engagement zu grösseren Wettkämpfen. Eine Art juristischer Strenge erfordert endlich die Annahme von Bedingungen bei Correspondenzpartien.

Anmerkung. Wie überall, wo Ehrgeiz die Geister beherrscht, hat sich auch in der Schachwelt nicht selten heftige Feindschaft unter einzelnen Meistern gezeigt. Manche Erörterungen in ausländischen und leider auch in deutschen Schachjournalen beweisen das nur allzu deutlich. Wir brauchen bloss auf die Missverhältnisse zwischen St. Amant und Staunton, Harrwitz und Anderssen hinzudeuten. Freilich bewegen sich dergleichen Differenzen nur in scharfen Polemiken, da feste Bestimmungen, welche sich auf streng juristischem Wege durchsetzen liessen, für eine so freie Geistesbeschäftigung mangeln oder wenigstens nicht gesucht werden. Eine vorzügliche Quelle von Streitigkeiten und persönlichen Polemiken war in neuester Zeit das Londoner Schachtournier. Doch man gestatte uns, über dergleichen unerquickliche Differenzen einen Schleier zu ziehen und genehmige den Rath, bei ähnlichen Gelegenheiten durch klare und strenge Vorausbestimmungen, denen wo möglich juristische Sicherheit inne wohnt, Anlass zu Zwistigkeiten soviel als möglich abzuschneiden. Diese Bemerkung führt auf die juristischen Auseinandersetzungen bei Contrahirung grösserer Wetten. Es giebt hier eine Menge einzelner Punkte, über welche besonderes Abkommen vorher zu entscheiden hat. Dazu gehört zunächst die Anzahl und Art der Wettpartien, die genaue Angabe des Preises der Wette, seiner ganzen oder theilweisen Deposition und der Zahlungstermine, sodann die äussere Anordnung des Spielens selbst, Zeit- und Ortbestimmung, sowie Zeugenanzahl, auch Strafen bei Zeitversäumnissen

Digitized by Google

und Verhinderungsfällen, ferner Grenze der Partien und der Bedenkzeit für die einzelnen Züge, endlich die Eigenthumsfrage in Betreff der zu spielenden Partien. — Noch machen wir auf die Frage aufmerksam, ob eine öffentliche Herausforderung, wie sie zuweilen in neuerer Zeit ergangen ist, die Spieler jedem beliebigen Contrahenten gegenüber auch wirklich binde. Zwei solche allgemeine Herausforderungen sind besonders bekannt geworden; die eine von Staunton im Jahre 1853, die andere zu ziemlich gleicher Zeit von der Breslauer Schachgesellschaft. Beide sind wahrscheinlich wegen Schwierigkeit der gestellten Bedingungen unberücksichtigt geblieben. — Für Correspondenzpartien werden gleichfalls gewisse Vorausbestimmungen, denen eine Art juristischer Strenge innewohnt, rathsam. Dahin gehört zunächst die Einigung über Annahme eines festen Entwurfs von Grund- und Spielgesetzen, sodann die Grenze der Bedenkfrist und ihre Wirkungen, wobei die Poststempel von Entscheidung werden können, ferner Bedingungen von Suspension und Waffentillstand, endlich Festsetzung eines Schiedsgerichts und selbst Instanzenzuges. Die ersten und letzten Bestimmungen kommen auch bei den vorher besprochenen Wettspielen in Betracht. Ausserdem mag man sich bei Correspondenzspielen unter Umständen über Portokosten (welche nicht selten der Verlierende für beide Theile trägt) sowie über etwaige Insertionsgebühren u. dgl. besonders verständigen.

---

3. Geschichte.

Zweiundsechszigstes Kapitel.

Geschichte der Praxis bis zum Londoner Tournier, 1851.

§. 410. Die Geschichte des praktischen Spieles beschäftigt sich mit der Darstellung von bedeutenden Thatsachen und Ereignissen, welche sich an die Leistungen grosser Meister knüpfen und die Fortbildung wie Theilnahme am Spiele im Laufe der Zeiten gefördert haben. Wir versuchen in dem folgenden Abriss die wichtigsten Notizen für jenen Zweck zusammen zu stellen.

§. 411. Bedeutend hervorragende Meister unseres Spieles werden kaum vor dem 16. Jahrhundert genannt. In der zweiten Hälfte dieses Zeitraumes findet aber die Tüchtigkeit einiger italienischer Praktiker besondere Anerkennung. Ueber-

Digitized by Google

haupt ist wohl für jene Zeit die Blüthe des Spieles in Italien und daneben in Spanien zu suchen. Aus ersterem Lande erhalten wir nun Kunde von dem „Licht und dem Ruhm“ des edlen Schach, mit welchen ehrenden Prädikaten der Syrakusaner Paolo Boi und der ihm ebenbürtige Calabrese Leonardo da Cutri (genannt il Puttino) ausgezeichnet werden. Interessante Berichte überzeugen uns vorzüglich von den Heldenthaten des ersteren, welcher über die Spanier Zerone und Rui Lopez den Sieg davon trug, in der Gegenwart des Königs Philipp II., der ihn reichlich beschenkte, spielen musste und nach vielen siegreichen Kämpfen in verschiedenen Ländern auch den Puttino zu Paaren trieb. Spärliche Kunde bringt uns das 17. Jahrhundert; Gioachino Greco, der Calabrese genannt, zeigt sich hier von überwiegender Geschicklichkeit und soll durch sie, namentlich in Frankreich, gar reichen Gewinn gezogen haben.

§. 412. Berühmtere Namen knüpfen sich an das folgende 18. Jahrhundert: Philidor, Stamma und die drei grossen Meister von Modena, unter letzteren als praktischer Spieler vorzüglich der Consigliere Ercole del Rio vor seinen beiden Landsleuten Lolli und Ponziani ausgezeichnet. Durch Rio erfuhr Philidor's einseitige Bauerntheorie eine scharfe Kritik; auch ziehen wir Philidor's praktische Leistungen, wegen derer noch heutzutage dieser Name gar Manchem als Ideal zu gelten scheint, seinen theoretischen Arbeiten bei Weitem vor. Eine tiefe analytische Positionskenntniss zeichnet diesen Meister aus und befähigte ihn zu den gewaltigen Anstrengungen mehrerer gleichzeitiger Blindlingspartien. Sein bedeutendster Wettkampf fand gegen den durch seine Endspiele rühmlich bekannten syrischen Meister Stamma im Jahre 1747 statt. Philidor gab den Anzug und die Remispartie als gewonnen vor: doch unter 10 Spielen fielen für Stamma nur 2 günstig aus und darunter eine Remispartie. — Geboren war André Danican Philidor zu Dreux am 7. September 1726; er starb am 24. August 1795 zu London, wohin er sich vor der französischen Revolution geflüchtet hatte.

§. 413. Reicher an grossen Meistern ist aber das gegenwärtige Jahrhundert. Schon in seinem Anfange leuchten

Digitized by Google

zwei Namen vor Allen hervor: in Frankreich der König aller Praktiker von Genie, Deschapelles, und in Oesterreich Johann Allgaier, letzterer auch als Theoretiker vielfach gepriesen. Deschapelles (geboren im März 1780, gestorben im October 1847) war in jeglicher Art von Spielen ein Genie, das vermöge einer starken Calculationskraft Studium und Uebung verschmähen durfte, um ohne Mühe die Meisterschaft zu erringen und trotz Jahre langer Nichtübung jene dennoch wieder glänzend zu bewähren. Ihm kann man in der ersten Zeit von englischer Seite nur den als Theoretiker hochverdienten Altmeister Lewis an Spielstärke gleichstellen. Später freilich überflügelte den französischen Meister sein eigener Schüler Charles Mahé de la Bourdonnais, welcher wohl vor Allen den ersten Rang der Meisterschaft noch jetzt unbestritten einnimmt. Leider ist dieser ausgezeichnetste Meister bereits im Jahre 1840 (am 13. Decbr. 43 Jahre alt) gestorben, nachdem er die wahrhaft klassische Epoche unseres Spieles begründet und zugleich dem segensreichen Institut periodischer Blätter Bahn gebrochen hatte. Tiefe Auffassung und durchgehende Klarheit der Combination zeichnen dieses Meisters praktische Leistungen aus; den Glanzpunkt bildet der (im Westminster Schachclub zu London 1834) mit dem Irländer Alexander Mac Donnel siegreich ausgefochtene grosse Wettkampf, welchem wir die sogenannten klassischen Partien unseres Spieles verdanken.

§. 414. Zehn Jahre später traten abermals Frankreich und England gegen einander in die Schranken. Im November und December 1843 paarten sich zu einem zähen Wettkampf von 21 Spielen um 2500 Francs der kräftige Meister Staunton und der gewandte Bauernkenner St. Amant. Das Spiel des ersteren, durchaus gesund und von tiefer Positionskenntniss zeugend, begleitet von einer ausgezeichneten persönlichen Haltung und Steinführung, überwand damals die gewiss nicht minder elegante aber vielleicht durch Zufälligkeiten weniger sichere frazösische Partieführung. Leider konnten die wohl allzuhäufig grosse Aengstlichkeit verrathenden Partien nur wenig Anerkennung finden. Indess belebten sie doch das allgemeine Interesse am Spiel auf eine wunderbare Weise

Digitized by Google

nach vielen Seiten hin und gaben Anlass zu weiterer Ausbildung der Wettspiele, zur eifrigen Theilnahme an Correspondenzpartien und zur Verbreitung grösserer zusammengesetzter Wettkämpfe, der sogenannten Turniere, welche für das praktische Spiel dieselbe Bedeutung entwickeln sollten, wie die Gründung periodischer Blätter für Theorie und Literatur.

§. 415. Zu gleicher Zeit erwachte in Deutschland ein reges Leben in theoretischer und praktischer Hinsicht, das namentlich in der Berliner Schule einen wahrhaft classischen Charakter annahm. Mehrere ausgezeichnete Meister in nie gekannter Einigkeit und gleich edlem Streben verbunden förderten im vorigen Jahzehent zu Berlin die Interessen des Spieles auf die uneigennützigste Weise. Leider war der in seinen Leistungen Philidor so ähnliche Meister Paul Rudolph von Bilguer bereits vor Anfang des vorigen Jahrzehnts (im Septbr. 1840) dem Tode erlegen, aber Bledow und Mayet, sowie Hanstein und Heidebrandt von der Lasa vertraten in ehrendster Weise als Vorkämpfer die Berliner Schachgesellschaft. Anregendste Begeisterung sowie elegantes Spiel zeichneten den ersten aus, originelle und sinnreiche Partieführung den zweiten, während die Kämpfe der lezten beiden Hauptmatadore mit Recht den klassischen Spielen eines Labourdonnais und Mac Donnel an die Seite gestellt werden dürfen. Leider wurden Bledow, da er kaum die Berliner Schachzeitung gegründet, (im Juli 1846) und Hanstein, nachdem er sie noch ein paar Jahre unter den Schwierigkeiten ungünstiger Zeitumstände mit glücklicher Energie weiter geführt hatte, (im October 1850) eine Beute des Todes.

§. 416. In anderen Städten Deutschlands machte das praktisehe Spiel ebenfalls sichtliche Fortschritte. Wir wollen nur Leipzig und Wien, Breslau und Hamburg hervorheben. Zwar erlag in erstgenannter Stadt die kaum begründete „Deutsche Schachzeitung“ bald der Concurrenz des Berliner Organes, doch geben die Kämpfe ihres Redakteurs, des theoretisch tief gebildeten und in seiner praktischen Taktik mit Staunton verwandten Meisters Herrmann Hirschbach, namentlich gegen das elegante und geistreiche Spiel

Digitized by Google

des Grafen Vitzthum ein höchst erfreuliches Zeichen deutschen Interesses und deutscher Leistungen. Mit Ruhm leitet noch heute der letztere Meister als Präsident die zu Ende 1848 (vorzüglich von den Herren Pollmächer, Schurig, Pitschel, Claus) gegründete Gesellschaft Augustea, welche, nach glücklicher Führung einer Correspondenzpartie gegen den leider sich bald auflösenden Magdeburger Verein Sophrosyne, schnell weite Ausdehnung gewann nnd gegenwärtig zu den blühendsten selbstständigsten Vereinen der Welt zählt. Unter den jetzigen Mitgliedern finden sich Namen wie Hirschbach, O. Wigand, Beygang u. A. — In Hamburg waren die starken Spieler John, Schmeichel, Henderson, Hoffmann und Krüger thätig; in Wien wirkten Meister wie Hampe, Jenay, Perenyi und Matschego, während in Breslau ausser dem Altmeister Schmidt, Eichhorn, Hillebrandt u. A. der nachher so berühmt gewordene Anderssen sich hervor that.

§. 417. Das Wesen grösserer Wettkämpfe um bestimmte Einsätze fand indessen in Paris und London die eigentliche Ausbildung. In jener Stadt wurden namentlich im Lokal des Café de la Régence mehrfache Wetten und kleine Turniere ausgefochten; als Meister erster Stärke zeichneten sich aber in Frankreich ausser St. Amant vorzüglich der ebenso originelle Theoretiker wie feine Spieler Kieseritzky aus Liefland (gest. 1853) und die besonders starken Kämpfer Laroche, Des Guis und Alph. Delannoy aus. In ähnlicher Weise war zu London der grosse Cigar Divan am Strand ein Hauptplatz bedeutender Wettspiele. Hier sind nächst Staunton und Walker vorzüglich die Herren Buckle, Tuckett, Bird und Medley als Meister hervorzuheben. In den lezten vierziger Jahren siedelten manche tüchtige deutsche Meister nach England hinüber, um ihre Kräfte in Wettkämpfen mit den englischen Matadoren namentlich mit Staunton zu prüfen. Wir wollen nur an die Namen Horwitz aus Hamburg, Harrwitz aus Breslau (welcher kurz zuvor einen interessanten Wettkampf mit Anderssen einging, in welchem jeder fünf Partien gewann), ferner Kling, Kuiper, Lowe u. A. erinnern.

Digitized by Google

§. 418. Auch in anderen Städten Europa's beginnt der Sinn für das Schach immer herrlicher zu blühen und tüchtige Früchte zu treiben. Wir erinnern zunächst an die modernen Meister von Modena, an die würdigen Nachfolger jener drei grossen oben genannten Heroen. Bonetti, Luppi und Discart streiten dort um die Palme und zu ihnen gesellt sich als berühmter Theoretiker Calvi. In Pesth führten drei grosse Matadore Szen, Loewenthal und Grimm zwei siegreiche Correspondenzpartien gegen Paris; in Copenhagen wirkten der tief gebildete Möller, der praktische Holm, der Problemfertige Möllerström und der bedächtige Blankensteiner, einst ein kräftiger Gegner Bledows. In Russland endlich zeigt sich ein anderer Philidor, der Staatsrath A. von Petroff zu Warschau, ferner ein hochverdienter Theoretiker, v. Jaenisch zu St. Petersburg, sodann die besonders starken Meister Fürsten Urussoff und Herr Schumoff in derselben Stadt. Der neue Petersburger Schachclub, auf das Grossartigste eingerichtet, vereinigt viele Notabilitäten des russischen Reiches.

§. 419. Bei so reger Theilnahme und der Existenz so vielfach ausgezeichneter einzelner Kräfte konnte die Verwirklichung der schon von Bledow mit Begeisterung ausgegesprochenen Idee eines grossen Turniers der gesammten Schachwelt zu einer Zeit, wo besonders günstige Verhältnisse zusammentrafen, nicht ausbleiben. Angebahnt wurde die Idee schon lange durch die grossen Wettkämpfe der letzten Zeit; so leitete die englische Vorliebe für das Schach nicht nur im Allgemeinen sondern auch für Wettspiele und grössere Schachfeste überhaupt sehr bald bei der besonders günstigen Zeit der grossen Industrieaustellung (1851) zur factischen Ausführung jener Idee. Leider wurde der günstige Erfolg nicht erzielt, den man sich Anfangs wohl davon versprochen hatte. Eifersucht zweier in London bestehender Gesellschaften um den Vorrang, Zerstreung der Kräfte und Mittel deshalb, dazu unpraktische Anordnung der Wettkämpfe, endlich die Erkrankung des englischen Meisters Staunton (der die Seele des Ganzen war) — alle diese Uebelstände konnten ein allgemein günstiges Resultat unmöglich gestatten. Es

Digitized by Google

ist bekannt, dass Deutschland in seinem von Berlin ausgesandten Vertreter Anderssen den Sieg davon trug; und wenn man auch nicht läugnen darf, dass dieser feine Spieler, dessen geniale Partieführung an Labourdonnais erinnert, den erstrittenen Ehrenrang würdig vertrat, so steht ihm doch eine ganze Reihe ebenbürtiger Meister zur Seite mit vollem Rechte auf gleiche Anwartschaft. Es hatte Herr v. d. Lasa, sowie mancher andere ausgezeichnete Spieler, wie Petroff, Harrwitz, Falkbeer, gar nicht am Turnier Theil genommen, und mancher tapfere Held, wie Löwenthal, Kieseritzky, war wohl nur dem eigenthümlich fehlerhaften Arrangement, welchem Staunton vergebens abzuhelfen suchte, erlegen. Trotzdem führte die Anregung, welche das Turnier der gesammten Schachwelt gab, unberechenbare Vortheile für die Praxis mit sich, und schon dieses einzigen Grundes wegen ist das Turnier, bei all' seiner mangelhaften Einrichtung und trotz seiner Erfolglosigkeit für wirkliche Fortbildung des Spieles, als Epoche machend in der Geschichte der Praxis zu betrachten.

§. 420. In allen Clubs und Gesellschaften und unter den Spielern der höchsten wie niedrigsten Classe wirkte das Turnier belebend und anregend. Correspondenzpartien, zahlreiche Wettkämpfe, einzelne kleine Turniere im Schoose der Schachgesellschaften suchten das belebte Interesse noch dauernder zu fesseln. Ja zur Zeit der französischen Industrieausstellung im letztvergangenen Sommer kam ein ähnliches Turnier in Frage, das wohl nur wegen ungünstiger Zeitverhältnisse aufgegeben wurde. Doch wird eine spätere Zeit diesen Plan sicherlich noch zur Ausführung bringen, wobei man nur die zu London gemachten Erfahrungen weislich berücksichtigen möge. Die Reihe bedeutender Wettkämpfe nach dem ersten Turniere kann dem Schachfreunde als eine sichere Bürgschaft wahren Interesses am Spiele gelten. Wir erinnern zum Schlusse nur an die bedeutenden Kämpfe des Jahres 1853 zwischen von der Lasa und Staunton und zwischen Löwenthal und Harrwitz, in welchen auf beiden Seiten mit gleich ausgezeichneter Bravour gestritten wurde.

Digitized by Google

4. Partien.

Dreiundsechszigstes Kapitel.

Gewöhnliche am Brett gespielte Partien.

§. 421. Bei der folgenden Zusammenstellung einiger praktischen Partien wählen wir zunächst ein Paar von den stärksten jetzt lebenden Meistern aus und erlauben uns sodann, um Originalspiele geben zu können, die Anfügung mehrer von uns selbst gespielter Partien.

§. 422. Zwischen Anderssen (Weiss) und v. d. Lasa (Schwarz).

1. e2 e4 e7 e5; 2. Sg1 f3 Sb8 c6; 3. Lf1 c4 Sg8 f6; 4. Sf3 g5 d7 d5; 5. e4 d5: Sc6 a5; 6. Lc4 b5† c7 c6; 7. d5 c6: b7 c6: 8. Lb5 a4 Lf8 d6; 9. d2 d3 h7 h6; 10. Sg5 e4 Sf6 e4: 11. d3 e4: Lc8 a6; 12. Sb1 c3 Ta8 b8; 13. La4 b3 Rochirt; 14. Lc1 d2 Ld6 c5; 15. Dd1 g4 Kg8 h8; 16. Rochirt (nach c1) Sa5 b3: 17. a2 b3: Lc5 d4; 18. f2 f4 f7 f6; 19. f4 f5 Dd8 b6; 20. Sc3 a4 Db6 b7; 21. h2 h4 c6 c5; 22. Th1 h3 c5 c4; 23. Th3 g3 La6 b5; 24. Sa4 c3 Lb5 c6; 25. Sc3 e2 Ld4 f2; 26. Tg3 f3 Lf2 c5; 27. Se2 g3 c4 b3: 28. Tf3 b3: Db7 a6: 29. Kc1 b1 Tb8 b3: 30. c2 b3: Da6 d3† 31. Kb1 c1 Tf8 c8 und Weiss gab das Spiel auf.

Anmerkung. Man vergleiche wegen der Eröffnung dieser Partie §. 228. Statt des hier versuchten Rückzuges des Laufers 8. Lb5—a4 wird dort der bessere Zug 8. Lb5—e2 angegeben, welchen Anderssen mehrmals mit Erfolg gegen uns selbst angewandt hat. — Im 15. Zuge geht der König, weil sonst Ld2—h6: geschehen könnte. — Vom 20. Zuge ab, bereiten beide Parteien Rochadeangriffe vor; dabei kommt Schwarz wegen der beiden kräftig wirkenden Laufer in Vortheil. — Nach 30. Tf8—c8 kann Weiss die Partie nicht mehr halten; am besten ist vielleicht: 31. Dg4 g7: Kh8 g7: 32. Ld2 h6: Kg7 h6; 33. Td1 d3: Lc5—f2 und Schwarz behält einen Officier mehr.

§. 423. Zwischen Anderssen (Weiss) und Staunton (Schwarz).

1. e2 e4 e7 e5; 2. Sg1 f3 Sb8 c6; 3. Lf1 c4 Lf8 c5;

Digitized by Google

4. Rochirt d7 d6; 5. c2 c3 Sg8 f6; 6. d2 d4 e5 d4: 7. c3 d4: Lc5 b6; 8. Sb1 c3 Lc8 g4; 9. Lc1 e3 Rochirt; 10. a2 a3 Dd8 e7; 11. Dd1 d3 Lg4 f3: 12. g2 f3: De7 d7; 13. Kg1 g2 Sf6 h5; 14. Sc3 e2 Sc6 e7; 15. Se2 g3 Sh5 g3: 16. h2 g3: d6 d5; 17. Lc4 a2 Ta8 d8; 18. Ta1 d1 c7 c6; 19. Tf1 h1 Se7 g6; 20. Th1 h5 d5 e4: 21. f3 e4: Dd7 g4; 22. Td1 h1 Td8 d4: 23. Dd3 c3 Td4 e4: 24. Th5 h7: Lb6 d4; 25. Le3 d4: Te4 d4: 26. Th1 h4 Sg6 h4: 27. Th7 h4: Dg4 h4: 28. g3 h4: Td4 h4: 29. Dc3 g3 Th4 h5; 30. f2 f4 Th5 b5; 31. b2 b4 Tf8 d8; 32. La2 c4 Td8 d2† 33. Kg2 g1 Td2 d1† 34. Kg1 f2 Tb5 f5; 35. Dg3 g4 und Weiss gewinnt einen der Thürme und damit die Partie.

Anmerkung. Man vergleiche §. 222. — Im 13. Zuge geht der König, um dem Angriffe der Dame auf h3 vorzubeugen. — Nimmt im 23. Zuge der Laufer den Thurm, so folgt Sg6 f4 mit Angriff auf König, Dame und Thurm. — Falsch wäre aber dieser Springerangriff im 25. Zuge wegen Kg2 g1; 26. Sf4 e2† 27. Kg1 f1 Se2—g3† 28. Dc3—g3: und Schwarz kann das Matt schwerlich abwehren.

§. 424. Zwischen M. Lange (Weiss) und Hanstein (Schwarz). Gespielt am 30. Januar 1848 in der Schachgesellschaft Sophrosyne zu Magdeburg.

1. e2 e4 e7 e5; 2. Sg1 f3 Sb8 c6; 3. d2 d4 e5 d4: 4. Lf1 c4 Lf8 b4† 5. c2 c3 d4 c3: 6. b2 c3: Lb4 a5; 7. Rochirt d7 d6; 8. e4 e5 d6 e5: 9. Lc4 f7: Ke8 f7: 10. Sf3 e5: Kf7 f8; 11. Lc1 a3† Kf8 e8; 12. Dd1 h5† g7 g6; 13. Se5 g6: Sg8 f6; 14. Tf1 e1† Sc6 e7; 15. Dh5 a5: h7 g6: 16. Te1 e7: Dd8 e7: 17. La3 e7: Ke8 e7: 18. Da5 e5† Ke7 f7; 19. De5 c7: Lc8 d7; 20. Sb1 d2 Ta8 c8; 21. Dc7 b7: Th8 e8; 22. Sd2 f3 Te8 e7; 23. Ta1 e1 Te7 e1: 24. Sf3 e1: Tc8 c3: 25. Db7 a7: Tc3 c1; 26. Da7 e3 Tc1 a1; 27. a2 a3 Ta1 a2; 28. h2 h3 Ta2 b2; 29. Kg1 h2 Ld7 c6; 30. Se1 d3 und Schwarz gab die rettungslose Partie auf.

Anmerkung. Man vergleiche §. 254. Hanstein wählte öfter diese schwächere Vertheidigung des schottischen Gambits, um die Stärke der Gegner zu prüfen. Mit dem achten Zuge leitet Weiss ein complicirtes Manöver ein, das ihm

schliesslich den Sieg sichert. Vielleicht ist diese Behandlung der vorliegenden Vertheidigungsvariante neu.

§. 425. Zwischen M. Lange (Weiss) und Anderssen (Schwarz). Gespielt am 18. August 1851 in der Schachgesellschaft zu Berlin.

1. *e*2 *e*4 *e*7 *e*5; 2. *f*2 *f*4 *e*5 *f*4: 3. L*f*1 c4 D*d*8 *h*4† 4. K*e*1 *f*1 *g*7 *g*5; 5. S*b*1 c3 L*f*8 *g*7; 6. *g*2 *g*3 *f*4 *g*3: 7. K*f*1 *g*2 D*h*4 *h*6; 8. *h*2 *g*3: D*h*6 *g*6; 9. *d*2 *d*4 S*g*8 *e*7; 10. S*g*1 *f*3 *h*7 *h*6; 11. T*h*1 *f*1 T*h*8 *f*8; 12. *b*2 *b*3 *d*7 *d*6; 13. *e*4 *e*5 Lc8 *g*4; 14. Sc3 *b*5 S*b*8 *a*6; 15. *e*5 *d*6: c7 *d*6: 16. Lc1 *a*3 Rochirt; 17. S*b*5 *a*7: Kc8 *b*8; 18. S*a*7 *b*5 S*e*7 *f*5; 19. D*d*1 *d*3 T*f*8 *e*8; 20. T*a*1 *e*1 T*e*8 *e*1: 21. T*f*1 *e*1: D*g*6 *h*5; 22. S*f*3 *g*1 S*a*6 c7; 23. S*b*5 c7: L*g*7 *d*4: 24. Sc7 *a*6† K*b*8 *a*7; 25. L*a*3 c1 *d*6 *d*5; 26. S*a*6 c7 *d*5 c4: 27. *b*3 c4: L*d*4 *g*1: 28. Sc7 *b*5† K*a*7 *b*6; 29. D*d*3 *d*8:† K*b*6 *a*6; 30. S*b*5 c7† K*a*6 *a*7; 31. K*g*2 *g*1: L*g*4 *f*3; 32. Lc1 *e*3† S*f*5 *e*3: 33. D*d*8 *a*8† K*a*7 *b*6; 34. Sc7 *d*5† L*f*3 *d*5: 35. T*e*1 *b*1† K*b*6 c5; 36. D*a*8 *f*8† Kc5 *d*4; 37. c4 *d*5: D*h*5 *e*2; 38. T*b*1 *b*4† K*d*4 c3; 39. D*f*8 c5† Kc3 *d*2; 40. Dc5 *d*4† K*d*2 c1; 41. D*d*4 *b*2† und Schwarz gab das Spiel auf, da nun der Abtausch der Offiziere erzwungen wird, worauf Bauer *d*5 ungehindert avanciren kann.

Anmerkung. Man vergleiche wegen der Eröffnung §. 274. — Mit dem 21. Zuge beginnt auf beiden Seiten ein Angriff gegen den feindlichen König, der mitunter nicht uninteressante Combinationen bietet. — Am Schluss kann folgen 41. . . . Kc1 *d*2; 42. T*b*4 *d*4† K*d*2 *e*1; 43. D*b*2 *b*1 nebst Abtausch der Officiere und Gewinn für Weiss durch den freien Mittelbauer. Die Partie wurde am Tage des Festes gespielt, welches die Berliner Schachgesellschaft zu Ehren des vom Londoner Turnier siegreich zurückgekehrten Anderssen veranstaltete. Kurz vor dem Festessen wurde noch eine andere längere Partie gespielt, in welcher Anderssen den Sieg davon trug.

§. 426. Zwischen M. Lange (Weiss) und K. Mayet (Schwarz). Gespielt am 17. März 1853 in der Berliner Schachgesellschaft.

1. *e*2 *e*4 *e*7 *e*5; 2. S*g*1 *f*3 S*b*8 c6; 3. c2 c3 *d*7 *d*6; 4. *d*2 *d*4 D*d*8 *e*7; 5. L*f*1 *d*3 *e*5 *d*4: 6. c3 *d*4: Lc8 *g*4; 7. Lc1 *e*3 S*g*8 *f*6; 8. S*b*1 c3 *a*7 *a*6; 9. Rochirt

Digitized by Google

De7 d7; 10. h2 h3 Lg4 h5; 11. Ld3 e2 Lf8 e7; 12. Sf3 d2 Lh5 g6; 13. f2 f4 h7 h6; 14. f4 f5 Lg6 h7; 15. Le2 f3 Rochirt; 16. Dd1 e1 Kg8 h8; 17. De1 g3 Ta8 e8; 18. e4 e5 Sf6 g8; 19. Lf3 g4 Dd7 d8; 20. Sd2 f3 d6 e5: 21. d4 e5: Dd8 d3; 22. Tf1 e1 Sc6 b4; 23. Ta1 d1 Dd3 c4; 24. Sf3 d2 Dc4 c6; 25. Sd2 b3 Te8 d8; 26. Sb3 d4 Dc6 e8; 27. a2 a3 Sb4 c6; 28. Se3 e4 Sc6 d4: 29. Le3 d4: c7 c5: 30. f5 f6 g7 f6: 31. e5 f6: c5 d4: 32. Lg4 d7 Sg8 f6: 33. Se4 f6: De8 d7: 34. Sf6 d7: Td8 d7: 35. Td1 d4: und Weiss gewann nach einigen Zügen.

Anmerkung. Bei 35. Td7 d4: würde 36. Dg3—e5† entscheiden. Bei 35. Tf8 g8 würde Weiss durch 36. Dg3—g8: Kh8—g8: 37. Td4—d7: die Thürme gegen die Laufer und damit ein entscheidendes Uebergewicht behalten. Die Partie ist wegen des von Anfang an gedrängten Standes der Vertheidigung merkwürdig; die Ursache ist der dritte Zug des Schwarzen, statt dessen Sg8 f6 oder f7 f5 (vgl. §. 264) geschehen musste. Unser Gegner in dieser Partie liebt häufig dergleichen eigenthümliche Abweichungen und erzielt damit bei nicht ganz consequentem Gegenspiele oft interessante Erfolge.

Vierundsechszigstes Kapitel.

Correspondenzpartien.

§. 427. Correspondenzpartien haben für Theorie und Praxis eine gleich grosse Bedeutung. In ersterer Hinsicht geben sie nicht selten Anregung zur gründlichen Analyse schwieriger Controversen und auf der andern Seite heben sie ebensosehr das Interesse einzelner Clubmitglieder am Spiele, wie sie den Gemeinsinn der Spieler und das Zusammenwirken der Gesellschaften fördern. Zahlreiche Beispiele bestätigen diese Erfahrung. Wir wollen nur auf die wichtigen Partien zwischen London und Edinburg (aus den 20er Jahren dies. Jahrhund.), ferner zwischen Paris und London (1843), Paris und Pesth, Berlin und Breslau, Berlin und Potsdam, Philadelphia und Boston und andere hindeuten. In neuerer Zeit verdienen die interessanten Partien zwischen Amsterdam

Digitized by Google

und London besondere Beachtung. Wir geben hier die schönste, die dritte und letzte Partie zwischen diesen beiden Städten, da sie zugleich besonders geeignet scheint, über eine bekannte Spielart des Mittelgambits genaueren Aufschluss zu ertheilen.

§. 428. Dritte Correspondenzpartie zwischen Amsterdam (Weiss) und London (Schwarz). Gespielt im Jahre 1852.

1. *e*2 *e*4 *e*7 *e*5; 2. S*g*1 *f*3 S*b*8 *c*6; 3. *d*2 *d*4 *e*5 *d*4: 4. L*f*1 *c*4 L*f*8 *c*5; 5. *c*2 *c*3 S*g*8 *f*6; 6. *e*4 *e*5 *d*7 *d*5; 7. L*c*4 *b*5 S*f*6 *e*4; 8. L*b*5 *c*6: *b*7 *c*6: 9. *c*3 *d*4: L*c*5 *b*6; 10. S*b*1 *c*3 *f*7 *f*5; 11. *h*2 *h*4 Rochirt; 12. L*c*1 *f*4 *c*6 *c*5; 13. K*e*1 *f*1 T*a*8 *b*8; 14. S*c*3 *a*4 *c*5 *d*4; 15. S*f*3 *d*4: D*d*8 *e*8; 16. *b*2 *b*3 *c*7 *c*5; 17. S*d*4 *c*2 *d*5 *d*4; 18. T*a*1 *c*1 L*c*8 *a*6† 19. K*f*1 *g*1 L*a*6 *b*5; 20. S*c*2 *a*3 L*b*5 *a*4: 21. *b*3 *a*4: L*b*6 *c*7; 22. *f*2 *f*3 S*e*4 *c*3; 23. D*d*1 *c*2 L*c*7 *e*5; 24. T*c*1 *e*1 L*e*5 *f*4: 25. T*e*1 *e*8: T*f*8 *e*8: 26. K*g*1 *f*2 T*e*8 *e*2†; 27. D*c*2 *e*2: S*c*3 *e*2: 28. K*f*2 *e*2: T*b*8 *e*8† 29. K*e*2 *f*2 *d*4 *d*3; 30. T*h*1 *d*1 *d*3 *d*2; 31. K*f*2 *f*1 L*f*4 *g*3; 32. S*a*3 *c*2 T*e*8 *e*1† 33. T*d*1 *e*1: *d*2 *e*1: D; 34. S*c*2 *e*1: L*g*3 *e*1: 35. K*f*1 *e*1: K*g*8 *f*7 und Weiss gab die Partie auf.

Anmerkung. Man vergleiche zunächst §. 175 und 245. Dort ist bereits der Zug 10. *f*7—*f*5 als besonders wirksam für die Vertheidigung hervorgehoben. Die Fortsetzung 11. *h*2—*h*4 erscheint frühzeitig und unsolide. Aufgabe der Rochade und defensive Position sind die unmittelbaren Folgen, welche die schwarze Partei sinnreich auszubeuten weiss. Das Manoeuvre des Damenopfers ist besonders fein; der König geht im 26. Zuge nach *f*2, um der gänzlichen Absperrung durch den Laufer (*f*4—*g*3) vorzubeugen. Nach dem 35. Zuge muss Schwarz wegen des freien *e* Bauers gewinnen; die Herbeiführung dieses Schlusses ist äusserst fein durchdacht. Es kann 36. K*e*1 *d*2 K*f*7 *e*6; 37. K*d*2 *c*3 K*e*6 *d*5 folgen und Weiss vermag dann die Partie nicht mehr zu halten.

Digitized by Google

2. Das Schachspiel als Quelle.

§. 429. Die praktische Seite des Schachspiels hat meist zu solchen besonderen Beziehungen Veranlassung gegeben, welche sich auf gesellschaftliche Fragen und Verhältnisse zurückführen lassen. Auf der einen Seite kommt hier die Frage nach der allgemeinen gesellschaftlichen Bedeutung des Schach in Betracht, auf der anderen ergeben sich einzelne gesellschaftliche Verhältnisse sowie specielle Kunstproducte, zu denen das Schachspiel im Allgemeinen oder zu welchen gewisse besondere Schachideen unmittelbare Veranlassung bieten. Zuletzt ist noch im Gegensatz zu den gewöhnlichen Schachpartien die Klasse der Vorgabespiele zu berücksichtigen.

5. Sociale Bedeutung.

Fünfundsechszigstes Kapitel.

Werth, Zweck und Nutzen des Schachspiels.

§. 430. Die sociale oder gesellschaftliche Bedeutung des Schachspieles beschäftigt sich auf der einen Seite mit der Beurtheilung seines Werthes, auf der andern mit der Frage nach seinem Zweck und Nutzen. In ersterer Beziehung lässt sich nicht läugnen, dass das Schachspiel eine Art wissenschaftlicher und künstlerischer Behandlung gestattet, ja dass es durch allgemeine Verbreitung und Anerkennung, durch Vollkommenheit seiner mathematisch begründeten Grundgesetze, sowie durch seine langjährige Uebung und umfassende literarische Bearbeitung einen besonderen Werth vor allen nur möglichen Spielen gewinnt. Allein alle diese Vorzüge geben noch durchaus kein Recht zur Gleichstellung des Schach mit einer Wissenschaft oder Kunst als solcher, obgleich letztere Ansicht von vielen ausgezeichneten

Digitized by Google

Liebhabern des Spieles getheilt wird. Der Charakter des Spieles beruht auf willkürlichen rein menschlichen Annahmen von Grundbestimmungen, durch welche es constituirt wird, während der Stoff jeder Wissenschaft erhaben über der Schöpfung des Einzelmenschen liegt, ja den Menschen meist unmittelbar aus der Hand Gottes gegeben wird.

Anmerkung. Die unrichtigen Ansichten über den Werth des Schachspieles, das bei all seinen unzählig schönen Combinationen Spiel bleibt, wurden ausser den oben erwähnten Vorzügen meist durch die Wahrnehmung hervorgerufen, dass im Schach neben dem Mangel des Zufalles und Glückreizes auch noch andere den Wissenschaften zukommende Eigenschaften sich finden. Ausserdem zollten selbst ausserschachliche hochberühmte Autoritäten, wie Leibnitz, Kant, Göthe dem Schachspiel besondere Anerkennung, obschon sie ihm wohl niemals (§. 141) den Rang einer Wissenschaft ausdrücklich zuerkannt haben. Von Schachautoritäten ist ausser Koch und Hirschbach vorzüglich der begeisterte Bledow, welcher das Schach halb Kunst halb Wissenschaft nannte und der dem Spiele ganz ergebene Bilguer hervorzuheben, welcher in die Untersuchung von Schachwahrheiten sogar die Bestimmung des Menschen setzen wollte. Es ist allerdings wahr, dass das Schach einen besonderen Vorrang vor den meisten Spielen verdient; doch wäre es gewiss unnütz, ihm deshalb einen besonderen Rang, eine Mittelstellung etwa zwischen Spiel und Wissenschaft zu geben, um so zugleich der blendenden Antithese Kant's, das Schach sei zu ernst für ein Spiel, zu viel Spiel für den Ernst, strenge Rechnung zu tragen. Wir wollen vielmehr den ganzen Streit mit dem Endurtheile abschliessen, dass das Schachspiel zwar der Uebung nach Kunst, der Form nach Wissenschaft sein kann, dass es aber seinem Inhalte, seiner socialen Bedeutung nach, stets in die Klasse der Spiele gehören wird.

§. 431. Aus der richtigen Würdigung des Werthes lässt sich der wahre Zweck und Nutzen des Schachspieles mit Sicherheit ableiten. Zunächst hat das Schach mit jedem anderen Spiele denselben Zweck gemein, nämlich Vergnügen und Unterhaltung zu gewähren, sei es als Erholung von der Arbeit, sei es als Abwechselung nach dem Studium der Wissenschaften. Als geselliges Spiel dient das Schach zur Bildung von Gesellschaften und Clubs, welche es fortzubilden und weiter zu verbreiten streben. Nur darf hiebei nicht ein scheinbarer Nutzen, wie z. B. Schärfung des Verstandes oder Förderung anderer Geistesthätigkeiten vorgespiegelt werden. Das Schachspiel hat in dieser Beziehung durchaus gar keinen Einfluss

Digitized by Google

und gestattet bei vielen Ausnahmen höchtens den Rückschluss, dass ein ausgezeichneter Schachdenker kein ganz beschränkter Kopf sein könne. Ebensowenig wird ein materieller Nutzen aus dem Schachspiele an und für sich gewonnen werden; doch hat es auf der andern Seite schon die fremdstehendsten Personen mit einander bekannt gemacht und innige Freundschaften geschlossen. Ein praktischer Nutzen endlich für die Vorbildung zu irgend einer Kunst, z. B. zur Kriegskunst muss dem Schachspiele gänzlich abgesprochen werden.

Anmerkung. Man hat wohl eingewandt, das Schachspiel gewähre keine zweckmässige Erholung. Dennoch wird auch dies Spiel niemals so ernste und intensive Anstrengung der Geistesthätigkeiten erfordern wie die gründliche Beschäftigung mit strengen Wissenschaften, und mag deshalb immerhin als eine Art Erholung empfohlen werden. Auf der anderen Seite hüte man sich aber vor allzu emsiger Verbreitung des Spieles, und vermeide namentlich es in den Kreis der Menge herabzuziehen. Für die Menge ist unser Spiel durchaus nicht geschaffen; da giebt es leichtere Spiele und Vergnügungen anderer Art. Das Schach aber ist ein königliches, ein echt aristokratisches Spiel und wird dem Arbeiterstande z. B. niemals dauernd behagen, so grosse Anstrengungen in letzterer Beziehung auch gegenwärtig die Engländer zu machen scheinen. Doch wünschten wir, dass es im Schoosse gebildeter Familien mehr Pflege fände. Nur hüte man sich hierbei vor der Ansicht, dass das Schachspiel pädagogischen Zwecken dienen könne. Den Verstand wird es niemals bilden, die Vorstellungskraft höchstens einseitig fördern, und nur auf den Charakter mag es in gewisser Beziehung wohlthätige Rückwirkung äussern. Wir schliessen auch hier mit einem einfachen Urtheilsspruch und zwar mit dem Ausspruche des ersten deutschen Meisters, Herrn v. d. Lasa: „Das Schach ist geistvolles Spiel aber keine nutzbare Wissenschaft.“

§. 432. An die erwähnten unrichtigen und übertriebenen Ansichten von dem Werthe und Nutzen des Schachspieles lassen sich mannigfache wohlmeinende Winke und Rathschläge knüpfen; z. B. Klugheitsregeln über die Zeit wann und die Mässigkeit, mit welcher zu spielen sei u. s. w. Dahin gehören auch solche allgemeine sociale Vorschriften, welche bereits im 16. Kapitel angedeutet wurden.

Anmerkung. Das Schach soll, wie Staunton sagt, kein Nothhelf sein in Ermangelung besseren Zeitvertreibs, noch wie die Hazardspiele Gegenstand einer niederen Berechnung. Das Schach bezweckt die Erholung geistvoller und tüch-

Digitized by Google

tiger Menschen, die ganz der Obliegenheit ihrer gesellschaftlichen Stellung leben und die selbst die Erheiterung in Spannung und Stärkung ihrer intellectuellen Gaben setzen. Darauf beruht seine gesellschaftliche Bedeutung und Trefflichkeit. Unter diesem Gesichtspunkte verdient es unsere Achtung. Sehen wir darin ein leeres oder eigensüchtiges Treiben, so erniedrigen wir es. Das Schach war nie ein Beruf und kann nie einer werden; es kann in hohem Masse den Geist eines Geschäftsmannes in Anspruch nehmen, es kann aber nie eine Lebensaufgabe sein.

---

6. Kunst und Gesellschaft.

Sechsundsechszigstes Kapitel.

Malerei, Technik und gesellschaftliche Belustigungen.

§. 433. Unter den Künsten ist es namentlich die Malerei, welche das Schachspiel als Quelle benutzt und Schachideen zu Productionen ausgebeutet hat. Auch kann die Malerei in Verbindung mit der Plastik für zweckmässige Grundformen bei der technischen Bildung von Schachfiguren wesentliche Dienste leisten. — Von der Musik ist nicht bekannt geworden, dass sie durch das Schach zu Schöpfungen geführt hat, obwohl sich Schachmärsche und Schachfantasien mit gleichem Rechte wie viele ähnliche Compositionen vertheidigen liessen.

Anmerkung. Genial hat Moritz Retzsch das Schachspiel zu einer sinnigen Zeichnung benutzt, indem er den Kampf eines Spielers mit dem Teufel darstellte, sinnreiche Allegorien beim Ausdruck der Schachfiguren und der Umgebung beider Spielenden anbrachte und das Ganze durch den Federstrich des Meisters weihte. Man findet eine ausführliche Beschreibung in dem umfassenden literarischen Werke von Anton Schmidt. In neuerer Zeit haben wir viele geistvolle Oelgemälde und vorzüglich feine Stahlstiche gesehen, denen Schachideen zu Grunde liegen. — Von grosser Wichtigkeit ist die Technik, welche sich auf der einen Seite mit der äusseren Gestaltung der Schachfiguren zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Ländern beschäftigt, auf der anderen Seite die bequemsten und zweckmässigsten Formen für die Bildung der Figuren zu ergründen hat. In letzterer Beziehung dürfen für den Gebrauch der Schachclubs wohl nur grosse Bretter und dauerhafte Figuren (am Besten von Buxbaum und Pockholz) empfohlen werden. Bei der Form mag man drei

Digitized by Google

Typen von einander scheiden. Die einfache schlanke Gestalt, welche die einzelnen Figuren vorwiegend durch verschiedene Länge markirt, scheint in Frankreich beliebt, der massive gedrungene Bau war in England heimisch, während Deutschland die Mitte zu halten scheint. Unter den Spielen von zierlicher künstlicher Bauart mögen gegenwärtig die englischen sogenannten Staunton-Chess-Men von Elfenbein den Vorzug verdienen. In früheren Zeiten wurde auf kostbare Schachspiele viel gehalten, namentlich wenn sie zu Ehrengeschenken bestimmt waren, wie dies im Mittelalter nicht selten der Fall sein mochte. Man findet hierüber nähere Auskunft in dem literarischen Werke über das mittelalterliche Schachspiel von Professor Massmann.

§. 434. Aeussere Schachformen haben nicht selten zu gesellschaftlichen Belustigungen Gelegenheit gegeben, indem man zu Maskeraden, lebenden Bildern u. dergl. Ideen aus dem Spiele entlehnte. In der Anmerkung des § 352 wurde bereits einer von Rabelais geschilderten grossen Schachmaskerade und Schachquadrille Erwähnung gethan. In neuerer Zeit scheinen ähnliche Vergnügungen, welche im Mittelalter mit dem grösseren Ansehen des Schach sich häufiger zeigten, immer mehr zu verschwinden. Statt dessen erhalten andere Belustigungen, welche ihre Existenz dem Schach verdanken, grössere Anerkennung. Dahin gehören vorzüglich Schachrebusse und Räthsel, deren Worte auf Rösselsprungsschematen vertheilt werden, sogenannte Rösselsprungsräthsel.

---

7. Vorgabepartien.

Siebenundsechszigstes Kapitel.

Einzelne Vorgabespiele.

§. 435. Abarten der gewöhnlichen Partien sind die Vorgabespiele und die Ausgleichungspartien. Letztere sind gemischte Vorgabespiele, in denen beide Parteien, jede auf eine andere Weise, an Werth gleiche Vorgaben gewähren; man vergleiche die Partie des pions in 357. Bedeutend wichtiger sind die eigentlichen Vorgabespiele, d. h. solche

Digitized by Google

Partien, in welchen zur möglichsten Hebung einer Differenz in der Geschicklichkeit zweier Spieler eine andere Differenz in ihrem Parteiverhältniss angenommen wird. Gewöhnlich erzielt man diese letztere Differenz dadurch, dass der überlegene Spieler beim Beginne der Partie eine Figur vom Brette entfernt. Dame, Thurm oder Springer bilden die gewöhnlichen Vorgaben; nicht selten wird auch ein Bauer, und in diesem Falle stets der Königslauferbauer, vorgegeben. Unter anderen Vorgaben ist die Gestattung mehrerer Anfangszüge bemerkenswerth sowie die Verpflichtung, mit einer bestimmten Figur Matt zu setzen, endlich die Bedingung, nicht eher als mit dem Mattzuge Schach zu geben ~~d. h. den feindlichen König direct anzugreifen.~~

Anmerkung. Aus dem Begriff der Rochade als gleichzeitiger Bewegung von König und Thurm (§. 134, a.) folgt ohne Weiteres, dass bei Vorgabe eines Thurmes die vorgebende Partei nach der Seite desselben nicht zu rochiren (d. h. eigentlich die Rochade nicht zu fingiren) vermag. Ferner folgt bei Verpflichtung zum Matt mit einem bestimmten Bauer aus §. 404, Anm., No. 40, dass dieser Bauer als solcher, also nicht nach seinem Avancement zu einem Officier, das Matt zu geben hat.

§. 436. Beispiel einer Partie mit Damenvorgabe. Die weisse Dame ist vor Beginn des Spieles vom Brett zu nehmen.

M. Lange (Weiss) und Hr. Felgentreter (Schwarz).
Gespielt zu Halle am 1. Juni 1855.

1. e2 e3 e7 e5; 2. Sg1 f3 e5 e4; 3. Sf3 d4 d7 d5; 4. c2 c4 d5 c4: 5. Lf1 c4: Sg8 f6; 6. Rochirt Lf8 c5; 7. Sd4 e2 Rochirt; 8. Se2 g3 Sb8 c6; 9. Sb1 c3 Sc6 e5; 10. Lc4 e2 Lc8 g4; 11. Le2 b5 a7 a6; 12. Lb5 a4 b7 b5; 13. La4 c2 b5 b4; 14. Sc3 e4: Dd8 d5; 15. Se4 f6: g7 f6: 16. Lc2 e4 Dd5 c4; 17. b2 b3 Dc4 b5; 18. Le4 a8: Tf8 a8: 19. d2 d4 Se5 f3† 20. g2 f3: Lg4 h3; 21. d4 c5: Db5 c5: 22. Lc1 b2 Lh3 f1: 23. Ta1 f1: Dc5 c2; 24. Lb2 d4 f6 f5; 25. Kg1 h1 Dc2 a2: 26. Tf1 g1 Kg8 f8; 27. Sg3 f5: Da2 b3: 28. Ld4 c5† Kf8 e8; 29. Sf5 d4 Db3 c4; 30. Lc5 b4 Dc4 b4: 31. Tg1 g8† Ke8 d7; 32. Tg8 a8: Db4 e1†; 33. Kh1 g2 c7 c5; 34. Sd4 b3 c5

Digitized by Google

c4; 35. S*b*3 *c*5 † K*d*7 *d*6; 36. S*c*5 *e*4 † K*d*6 *d*5; 37. T*a*8 *a*6 *f*7 *f*5 und Weiss kündigte ein Matt in drei Zügen an.

Anmerkung. Dergleichen Vorgabepartien haben natürlich nur ein beschränktes Interesse. Für den Vorgebenden kommt es bei so bedeutender Vorgabe hauptsächlich darauf an, so sehr als möglich den Abtausch zu vermeiden. Davon geben die Züge 10 bis 13 ein Beispiel. Zugleich mag der Vorgebende den Gegner zu vorzeitigen und übereilten Angriffen verlocken. Die gegebene Partie bietet ausserdem ein hübsches Ende; die letzten zwingenden Züge sind: 38. T*a*6 *d*6 † K*d*5 *e*5; 39. *f*3 *f*4 † K*e*5 *e*4: 40. T*d*6 *d*4 † und M.

§. 437. Partie mit Vorgabe des Bauers und zweier Züge. Der schwarze Bauer *f*7 ist vor Beginn des Spieles vom Brett zu nehmen.

Zwischen v. Guretzky-Cornitz (Weiss) und M. Lange (Schwarz).

1. *e*2 *e*4 und 2. *d*2 *d*4 S*b*8 *c*6; 3. L*f*1 *d*3 *d*7 *d*5; 4. *e*4 *e*5 L*c*8 *e*6; 5. S*g*1 *f*3 *g*7 *g*6; 6. *h*2 *h*4 L*e*6 *g*4; 7. *c*2 *c*3 *e*7 *e*6; 8. D*d*1 *c*2 L*g*4 *h*5; 9. S*f*3 *g*5 D*d*8 *e*7; 10. *g*2 *g*4 L*h*5 *g*4: 11. L*d*3 *g*6 † *h*7 *g*6: 12. D*c*2 *g*6† K*e*8 *d*7; 13. *h*4 *h*5 L*g*4 *f*5, 14. D*g*8 *f*7 S*g*8 *h*6; 15. D*f*7 *f*6 S*h*6 *g*4; 16. D*f*6 *h*8: L*f*8 *g*7; 17. D*h*8 *a*8: S*c*6 *d*4: 18. D*a*8 *b*7: D*e*7 *c*5; 19. L*c*1 *e*3 S*d*4 *c*2 † 20. K*e*1 *e*2 D*c*5 *c*4 †; 21. K*e*2 *f*3 S*g*4 *e*5 † 22. K*f*3 *g*2 D*c*4 *g*4 † 23. K*g*2 *h*2 S*c*2 *e*3: 24. D*b*7 *b*5 † S*e*5 *c*6; 25. T*h*1 *g*1 D*g*4 *h*4 † 26. S*g*5 *h*3 D*h*4 *h*3 † u. M.

Anmerkung. Diese Partie bietet ein Beispiel übereilten Angriffes, wie er in dergleichen Spielen von Seiten des Anziehenden nicht selten versucht wird. Man vergleiche deshalb besonders die Züge 6 bis 13 von Weiss. Schwarz giebt beide Thürme auf, um die feindliche Dame von ihrem Spiele zu entfernen und dadurch eine entscheidende Attake zu gewinnen. Im 18. Zuge wäre es wohl für Weiss nicht rathsam, den Springer durch *c*3—*d*4: zu nehmen. Die hierdurch entblösste Stellung des Königs würde leicht zu schnellen verderblichen Angriffen des Nachziehenden (z. B. D*e*7 *b*4 †) Gelegenheit gegeben haben.

Digitized by Google

Literatur.

I. Das eigentliche Schach.

§. 438. Die sich auf das Schachspiel unmittelbar beziehenden literarischen Erzeugnisse finden ihre Beurtheilung in einer kritischen Literärgeschichte, von welcher die nächsten beiden Kapitel einen kurzen Abriss zu geben bestimmt sind. Ausserdem knüpft sich an die sociale Bedeutung und Anerkennung des Schach eine Reihe literarischer Producte, welche von belletristischer Färbung einen besonderen Zweig der Schachliteratur ausmachen und deren Erörterung daher ein besonderer Platz, im 70. Kapitel, zusteht.

1. Literärgeschichte.

Achtundsechszigstes Kapitel.

Die ältere Zeit.

§. 439. Die ersten Anfänge der Schachliteratur entstanden aus einer besonderen Anerkennung des früher in hohem Ansehen stehenden Spieles. Sie haben meist den Zweck einer begeisterten Schilderung seiner Vorzüge, einer beredten Empfehlung seiner Uebung und knüpfen dabei nicht selten in poetischer Form an die sagenreiche Erfindung. So besingen es persische und arabische Dichter im 13. und 14. Jahrhundert, so wählen es zu gleicher Zeit deutsche Geistliche zum Gegenstand ihrer Abhandlungen und Predigten, sei es als Spiegel einer sinnreichen Weltordnung, sei es als Mittel wider die Hoffart. Geraume Zeit später beginnt erst die Anbahnung theoretischer und praktischer Bearbeitung. Freilich sind es zuerst rohe Anfänge und einzelne wenig durcharbeitete Partien, welche Lucena und nach ihm der Portugiese Damiano im Anfange des 16. Jahrhunderts ge-

Digitized by Google

ben, denen sich sodann in der Mitte desselben Zeitabschnittes der Spanier Rui Lopez mit einer grösseren Menge noch ungenauer Eröffnungen und Endungen sowie mit einigen vollständigen Spielen anschliesst. Aber bald bemächtigen sich italienische Meister mit besonderer Vorliebe der Analyse, und an der Scheide des 16. und 17. Jahrhunderts finden wir Forscher wie Gianutio, welcher zuerst die Rochade einführte, Salvio, der 1604 in einem geschätzten Werke vorzüglich das Königsgambit behandelte und Gioachino Greco, welcher in einer Reihe origineller Partien die elegante Benutzung von Fehlern zeigte. Zu gleicher Zeit stellt ein deutscher Fürst, der Herzog August von Braunschweig-Lüneburg, unter dem Namen Gustavus Selenus ein starkes Foliowerk zusammen, dessen Inhalt aber grossentheils aus den Schriften des Rui Lopez entlehnt zu sein scheint.

Anmerkung. Die Kunst des Schachspielens gehört im Mittelalter zu einer der sieben Rittertugenden, und daraus mag genugsam die sociale Bedeutung dieses Spieles zu jener Zeit erhellen. Unter persischen und arabischen Autoren wollen wir nur die Namen eines Massudi und Ferdusi, sowie Ala Eddin und Al Suli aus dem 13. Jahrhundert hervorheben. Von den gedachten deutschen Schriftstellern ist Jacobus de Cessolis mit seiner grossen empfehlenden Schrift vom Jahre 1290, sowie Meister Ingold, ein Priester des Predigerordens, zu nennen, welcher in seinem Werkchen „dz guldin spil“ gegen eine der sieben Hauptsünden, die Hoffart eiferte. Damiano, von dessen Werk in neuester Zeit Herr v. d. Lasa eine verdienstvolle Bearbeitung gegeben hat, schrieb 1512; das Werk des Rui Lopez de Segura erschien 1561 unter dem Titel „Libro de la invencion liberaly arte del juego del Axedres;“ ihm folgte 1616 Gustavus Selenus, während Gioachino Greco, welcher uzerst (§. 156) die beschränkte Rochade anwandte, seine Partien, von denen wir eine in §. 64 gaben, im Jahre 1615 mittheiltte.

§. 440. Ein neuer Abschnitt beginnt in der Mitte des vorigen Jahrhunderts. Hier treffen wir zunächst eine prinzipielle Behandlung des Spieles, gefördert durch Gegenwirkung zweier Schulen, der cis- und transalpinischen Meister. Philidor betrachtete in einer neuen Analyse geschlossener Partien die richtige Führung der Bauern als Grundprinzip des Spieles, indem er sämmtliche Combinationen an geschlossene Mittelbauern knüpfte und als Regel das Vorschieben der Bauern vor den dahinter gestellten schützenden Officieren

Digitized by Google

aussprach. Die Italiener dagegen zogen schnelle und selbstständige Benutzung der Officiere vor und gaben als Normalpartie das giuoco piano, während Philidor das Lauferspiel seinen Analysen zu Grunde legte. Unter den schon §. 411 rühmlich genannten italienischen Meistern gebührt als Autor Ponziani der Vorrang, welcher in musterhaft gediegenem Lehrstil Eröffnung und Ende der Partie mit grosser Klarheit analysirte. Die moderne Theorie hat die entgegenstehenden Ansichten zu vermitteln gewusst, obgleich hierbei dem italienischen Systeme grössere Rechnung getragen werden musste. Auf der anderen Seite hat Philidor an solchen Stellen, wo er unabhängig von seiner einseitigen Theorie allein seinem tiefen Positionsblick folgte, genaue und correcte Ansichten ausgesprochen, deren tiefe gediegene Wahrheit erst von späteren Autoren nachgewiesen und wahrhaft gewürdigt werden sollte. Die gedachte Vermittelung wurde im Anfange dieses Jahrhunderts durch Zusammenstellung der einzelnen Arbeiten von Deutschen und Engländern wie Koch, Heinse, Sarratt, Lewis, Walker ermöglicht und angebahnt, darauf durch hochberühmte Meister, wie v. d. Lasa, Jaenisch, Staunton bewusst erkannt und vollständig durchgeführt. Daneben schuf Allgaier, welcher freilich der Philidor'schen Schule näher blieb, eines der ersten deutschen schätzenswerthen Originalwerke. Das Ende der Partie endlich, welchem zu allen Zeiten verhältnissmässig fast gleichgrosse Aufmerksamkeit geschenkt wurde, erhielt durch Philidor's geistreiche Analyse des Matt von Thurm und Laufer gegen Thurm erhöhte Bedeutung, sowie durch Stamma's künstliche Spiele eine ganz neue Richtung, welche bald das moderne Problem anbahnen sollte.

Anmerkung. Philidor's Werk, das viele Bearbeitungen und Uebersetzungen erfuhr, wurde zum ersten Male 1749 unter dem Titel: „Analyse nouvelle du jeu des Echecs" ausgegeben; der Autor erklärte darin die Bauern für die Seeles des Spieles. Ponziani's Lehrbuch, das noch heutzutage für ein Musterwerk gilt, erschien im Jahre 1782. Allgaier schrieb zu Anfang dieses Jahrhunderts und sein Buch, das noch jetzt in Oesterreich besondere Anerkennung findet, erlebte nach seinem Tode durch die Hand von Santo Vito mehrere Auflagen. Von grosser Bedeutung sind die Lehrbücher eines Lewis, welcher in den dreissiger

Digitized by Google

Jahren, ausser vielen anderen Schriften, unter dem Titel: „Series of Lessons“ schrieb; auch Walker hat den Vorzug grosser Gründlichkeit und praktischer Klarheit. Für Deutschland hat der alte Codex von Koch aus dem Anfange dieses Jahrhunderts durch die gediegenen Arbeiten eines v. d. Lasa Erledigung gefunden. 'Dasselbe darf von den Büchern Silberschmidt's gesagt werden, obgleich diese, namentlich im Königsgambit, grössere Originalität, als jener Codex, für sich haben.

Neunundsechszigstes Kapitel.

Die neuere Zeit.

§. 441. Die umfassenden Arbeiten eines v. Bilguer und v. d. Lasa, eines v. Jaenisch und Staunton sowie die grossen Compilationen Alexandre's führten zu einer universellen Behandlung des gesammten Schachspieles, welche durch die Gründung der periodischen Blätter eine unersetzliche Förderung gewann. Während die französisehen Organe wie der Palaméde und die ihn später ersetzende Régence dem literarisch-gesellschaftlichen Theile vorwiegende Aufmerksamkeit schenkten und die englische Zeitschrift „The Chess Player's Chronicle“ die rein praktische Seite durch überreiche Ausstattung mit wirklich gespielten Partien vertrat, waren deutsche Meister wie Hanstein, v. d. Lasa, v. Oppen, und in Verbindung mit ihnen der ausgezeichnete Theoretiker v. Jaenisch, für die Ausbeutung des gesammten Schachstoffes nach jeder Richtung in theoretischer, praktischer und literarischer Sphäre thätig. Die Behandlung des Spieles gewann dadurch eine Universalität, wie sie noch nie gekannt war und ohne die erwähnten Organe wohl noch lange fremd geblieben wäre.

Anmerkung. v. Bilguer entwarf uud begann das nach seinem Tode von v. d. Lasa grossentheils ausgearbeitete rühmlichst bekannte deutsche Handbuch des Schachspieles, welches zuerst im Jahre 1843 erschien und 1852 eine zweite Auflage erlebte. v. Jaenisch gab in seiner „Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des Echecs“ (1843) eine gediegene originelle Analyse sämmtlicher Eröffnungen und gründete sich nebst v. d. Lasa durch verdienstreiche Abhandlungen in allen Schachjournalen den Ruf des ersten

Digitized by Google

Theoretikers der Gegenwart. Staunton gab im Jahre 1847 den Engländern eine höchst verdienstvolle Bearbeitung in seinem Handbook und folgte in Anordnung und Inhalt dem grossen deutschen Werke. Alexandre endlich stellte 1837 sämmtliche Analysen aller bis dahin erschienenen Werke in einer grossen Encyklopädie zusammen und liess dieser später eine ähnliche Compilation von 2000 der schönsten bekannt gewordenen Endspiele und Probleme folgen. Der Palamède erschien zuerst im Jahre 1837 unter der Leitung von Labourdonnais, später unter St. Amant. Er ging mit der Februarrevolution unter, und statt seiner schuf Kiseritzky die Zeitschrift „la Régence", welche mit dem Tode dieses Meisters ihr Ende fand. Die Chess Players Chronicle wurde von Staunton redigirt. Einige andere englische Monatsschriften, welche später erstanden, gingen schnell wieder ein, ebenso wie die deutsche Schachzeitung in Leipzig, welche nur ein Paar Jahrgänge (1846, 1847) erlebte. Die Berliner Schachzeitung hielt sich trotz verhängnissvoller Jahre; in neuester Zeit concurrirt mit ihr die Wiener Schachzeitung unter der Redaction des geistreichen Meisters Falkbeer. Wir hoffen, dass bei so treuer weitverbreiteter Schachfreundschaft der Deutschen beide trefflich redigirte Blätter sich halten mögen, um so mehr, als ihre Natur sie auf zwei gesonderte Gebiete, auf Nord- und Süddeutschland, anzuweisen scheint.

§. 442. Neben umfassender Ergründung des Anfanges der Partie war man auf der anderen Seite auch besonders thätig für die Ausbildung des Endspieles (welche vorzüglich von Kling und Horwitz gefördert wurde) und der künstlichen Spiele oder sogenannten Probleme. Nach dem schon von Stamma gezeigten Werthe der Ueberlegenheit einer Position materieller Uebermacht gegenüber gingen neuere Problemkünstler (wie Mendheim, Bone, Brede, Schmidt) auf diesem Wege weiter, indem sie theils durch Bedingungen die Schwierigkeiten häuften, theils (wie Lichtenstein) vollständig gekünstelte Positionen erfanden. In neuerer Zeit gewann auch hier durch Gründung der periodischen Blätter die gediegenere Ausarbeitung einzelner Ideen, namentlich der einzelnen Figureneigenschaften, grössere Anerkennung und führte zur Erzeugung der einfachsten und schönsten Probleme, wie sie unter Anderen von v. Oppen, Anderssen, Eichstädt, Salpius, Capretz, Nathan, Leow und vorzüglich von C. Bayer componirt wurden. Die kritische und wissenschaftliche Behandlung war vorzugsweise in den deutschen Organen, namentlich durch die meisterhafte Feder eines v. Oppen, vertreten.

Digitized by Google

§. 443. In der neuesten Zeit hat sich die Thätigkeit der eigentlichen Schachtheoretiker hauptsächlich der Gesetzgebung des Spieles zugewandt, und die Literatur ist hier bereits von Seiten der Herrn v. d. Lasa und v. Jaenisch durch gediegene Entwürfe, denen vielleicht noch andere folgen werden, bereichert worden.

---

2. Belletristische Literatur.

Siebenzigstes Kapitel.

§. 444. Die literarischen Erzeugnisse belletristischer Natur behandeln entweder das Spiel selbst oder sociale Verhältnisse von Spielern. Producte der ersteren Art haben meist eine Verherrlichung des Spieles oder eine Vergleichung desselben mit Wissenschaften, Künsten und allgemeinen Lebensverhältnissen zum Zweck. Zunächst finden sich Schriften, deren Inhalt eine reine Verherrlichung des Spieles darstellt und welche aus Begeisterung der Verfasser über Verbreitung, Anerkennung und innere Gediegenheit des Spieles entstanden. Sodann giebt es Abhandlungen, zu deren Abfassung die Autoren durch Kenntnissnahme der Verwandtschaft des Spieles mit allgemeinen Lebensverhältnissen begeistert wurden. Eine dritte Klasse literarischer Erzeugnisse scheidet sich streng von den beiden ersten durch den Charakter einer directen Vergleichung des Spieles mit mancherlei Lebensverhältnissen, aus der Kriegskunst z. B., oder aus der Staats- und Rechtswissenschaft und Moral, endlich aus der Minne und Mythologie. Zuletzt bieten sich noch solche Schriften, deren eigentliche Tendenz die Darstellung von Verhältnissen aus den eben erwähnten Gebieten ist und welche hierbei das Schach nur als Quelle für Beispiel und Beweis gebrauchen. Das Schach liefert hier gleichsam den Rahmen und die Farbe zu einem Bilde, dessen Idee und Form aus einem der erwähnten Gebiete entnommen ist.

Digitized by Google

Anmerkung. Die Erzeugnisse der zuletzt genannten Klassen gehören meist einer Zeit an, in welcher das Schach ein eigenthümlich sociales Ansehen genoss und seine theoretische wie praktische Uebung fast allein bevorzugten Ständen (der Ritterschaft und dem Mönchthum) anheim fiel. Wir bitten §. 438 zu vergleichen und wollen zum besseren Verständniss noch eine Ausführung des kenntnissreichen Forschers Wackernagel hier anführen: „Zuerst eine sittliche Unterweisung und sinnreiche Unterhaltung für einen König, ein Vorbild und eine Lehre des Krieges war es im weiteren Verlaufe der Wanderung desselben durch die Völker und die Zeiten zunächst ein Bild germanischer Staatseinrichtung endlich sogar des Lebens aller Welt geworden, ein Bild für jechliches Verhältniss der Menschen unter sich und gegen Gott. Und umgekehrt erschien die ganze Welt nur als Schach, das der Allmächtige spiele, auf dem er nach Belieben Könige und Bauern hin und herbewege, gewinnen und verloren gehen lasse, oder aber wenn das Spiel des Lebens beendigt sei, dann kommt der Tod und räumt die Figuren zusammen und wirft sie unterschiedslos durcheinander. Also spricht Herrmann von Fritslar in seinem Buche das Heiligenleben am Schlusse Sancte Alexius Tars: *„Ein meister glichit diese werlt eime schafzabele; da slân uffe kunige vnd kuniginnen vnd rittere vnd knappen vnd venden; hie mite spilen si, wanne si müde gespilet haben so werfen si den einen vnder den anderen in einen sack. Also tût der tôt; der wirfet iz allez in di erden. Welich der rîche si ader der arme si ader der bâbist sî ader der kunic daz schowet an deme gebeine: der knecht is dicke vber den herren geleget, so si ligen in deme beinhûse.“*

§. 445. Belletristische Schilderungen von socialen Verhältnissen der Spieler betreffen entweder diese als solche oder speciell ihre Persönlichkeit. In letzterer Beziehung kommen vorzugsweise Lebensbilder und Nekrologe berühmter Meister in Betracht, wie sie vielfach in den modernen Schachjournalen mitgetheilt werden. Wegen ihrer belletristischen Färbung unterscheiden sich solche Erzeugnisse durch inneren Kunstwerth von anderen Artikeln, welche lediglich die einfache Darstellung der Geschichte von Meistern und Spielern, also die Geschichte der Praxis überhaupt, zum Zweck haben. Zu der anderen Klasse von Abhandlungen gehören zunächst Schilderungen vom Schachtreiben und von Schachzuständen an einzelnen Ortschaften. Sodann giebt es eine Art humoristischer Darstellungen, welche an die Gewohnheiten und Sitten mancher Spieler anknüpfen oder auf Vergleichung von Meistern und Spielern sich stützen. Endlich hat man wohl noch solche belletristische Schilderungen, welche sich an

Digitized by Google

das Spielen unmittelbar knüpfen und eine mehr oder weniger kritische oder poetische oder humoristische Darstellung von Wettkämpfen zum Zweck haben. Alle diese Arten von Abhandlungen findet man in den Spalten der modernen periodischen Blätter mannig fach vertreten; wegen dieser letzten Klasse von Darstellungen wollen wir ausserdem an die treffliche Schilderung des Schachkampfes zwischen Apollo und Merkur in dem berühmten epischen Gedichte von Hieronymus Vida erinnern.

2. Das Schach als Quelle.

§. 446. Die Literatur des Schach bietet Gelegenheit zur Begründung von Hülfsdisciplinen für die Erlernung des Spieles und für das Verständniss der Autoren. Dahin gehört die Hodegetik und die Methodik. Ausserdem kennt noch die Literatur ganz freie belletristische Schöpfungen, welche das Schachspiel nur als Anknüpfungspunkt, sei es in freier Prosa, sei es in poetischer Form für anderweitige Darstellungen benutzen. Endlich lässt sich die ganze Masse rein poetischer Erzeugnisse, welche sich auf das Schachspiel beziehen, hier ebenfalls anreihen.

3. Hülfsdisciplinen.

Einundsiebenzigstes Kapitel.

Hodegetik und Methodik.

§. 447. Die Hodegetik lässt sich kurz als die Lehre von der Anweisung für das Studium der Lernenden bestimmen. Aeusserst spärlich ist dieser Theil des Schach

Digitized by Google

bis jetzt gepflegt worden; nur wenige zerstreute Andeutungen finden sich darüber bei einzelnen Autoren. Trotzdem ist gerade dieser Theil für das Schachspiel von nicht geringer Bedeutung, was nur allzu deutlich vielfache Mängel bei den Autoren in der Anordnung des Lehrstoffes verrathen und allgemeine Klagen über die Schwierigkeit der Erlernung des Spieles aus Büchern bestätigen. Wir glauben in der Abfassung des ersten Buches dieser Schrift ein nicht unbrauchbares praktisches Beispiel zur Theorie der Hodegetik gegeben zu haben.

§. 448. Von gleicher Bedeutung wie die Hodegetik für den Lernenden ist die Methodik für den geübteren Spieler. Sie bezweckt eine kritische Vergleichung der verschiedenen von den einzelnen Autoren bei Deduction ihrer Analysen angewandten Methoden in der äusseren sowohl als inneren Anordnung ihrer theoretischen Untersuchungen. In ersterer Beziehung scheiden sich die Methoden des willkührlichen, des natürlichen und des Normalsystemes von einander. Jenes wird meist in Sammelwerken und Handbüchern befolgt; das zweite, welches stets die am natürlichsten sich darbietenden Züge in Erwägung ziehen lässt, ist am deutlichsten aus Hirschbach's Vorlesungen in der deutschen Schachzeitung zu erkennen; das Normalsystem, zuerst von Philidor und der italienischen Schule unbewusst angewandt, ist in der gegenwärtigen Schrift deutlich ausgesprochen und wohl mit Klarheit durchgeführt. — Der innere Charakter der Methoden stützt sich auf mehr oder weniger principielle Behandlung der einzelnen Spiele selbst. Man erinnere sich (§. 439) an die Vergleichung der italiänischen und französischen Schachschulen, welche ein Bauern- und Officierprincip ihren Analysen zu Grunde legten. In der vorliegenden Schrift haben wir uns so nah als möglich an das Princip der einfachen und consequenten Entwickelung der Partie (§. 86) angeschlossen und daraus die Methode der dreifachen Angriffsart (§. 206) abgeleitet. Zugleich haben wir wohl einen mehr wissenschaftlichen Weg, als früher üblich war, eingeschlagen, indem wir specielle Analysen gewöhnlich nur als Beweismittel für die Urtheile über bestimmte Anfänge aus-

Digitized by Google

führten, während sonst analytische Untersuchungen um der Analyse selbst gegeben wurden und bei Einfügung mehr oder weniger unrichtiger Züge dies ausdrücklich bemerkt werden musste.

---

4. Freie Literatur.

Zweiundsiebenzigstes Kapitel.

Freie Prosa und Poesie.

§. 449. Es giebt eine Klasse ganz freier belletristischer Schöpfungen, denen gewisse Schachbeziehungen zu Grunde liegen oder in welche einzelne Schachideen auf sinnige Weise verwebt werden. Daraus entstehen sogenannte Schachromane und Schachnovellen, welche die modernen Schachjournale, vorzüglich Frankreichs, in mannigfacher Weise geliefert haben. Oft treten dabei die eigentlichen Schachbeziehungen in den Hintergrund; zuweilen werden bloss sociale Verhältnisse einzelner Spieler aufgefasst. Stets aber bleibt eine mehr oder weniger wichtige Anspielung auf Schachverhältnisse der Grundcharakter. In grösserem Stile hat der feurige Heinse diesen Literaturzweig bearbeitet, obgleich wohl nur der erste Theil des betreffenden Werkes, nämlich seiner Anastasia, den eigentlichen Charakter eines Schachromans inne hält, da der andere fast gänzlich von theoretischen und praktischen Schacherörterungen absorbirt wird.

§. 450. Unter den poetischen Schacherzeugnissen beschäftigen sich die ältesten meist mit dem Schachstoffe an sich und zwar entweder in didaktischer Methode die Erfindung und Organisation des Spieles darstellend oder in verherrlichender Tendenz die Vorzüge desselben schildernd. Eine andere Klasse von Poesien betrifft sociale Verhältnisse der Spieler in ihren gegenseitigen Beziehungen als Menschen überhaupt. Endlich finden sich noch Gedichte, welche Spiele und Wettkämpfe behandeln, insoweit bei deren poetischer

Schilderung ein dichterischer Schwung entfaltet werden kann. Der äusseren Form nach lassen sich die Schachpoesien in grössere zusammenhängende Gedichte und kleinere Produkte scheiden, letztere nicht selten in geschlossener Dichtungsart als Lieder, Sonnette, Epigramme etc. Unter den epischen Poesien steht das grosse lateinische Schachgedicht des Bischof Hieronymus Vida (zu Anfang des 16. Jahrhunderts) oben an; es hat eine unzählige Menge von Uebersetzungen in viele Sprachen erfahren. Als Drama ist fast nur ein einziges Produkt, aus der französischen Schule, bekannt geworden. Die Mehrzahl der Schachpoesien gehört der lyrischen Dichtuug an, und hier bieten wieder die modernen Schachjournale mehrere schätzenswerthe Beispiele, unter anderen vorzüglich die trefflichen Dichtungen eines Hanstein und Rössler in der Berliner Zeitschrift.

Digitized by Google

Register.

Die Zahlen beziehen sich auf die Paragraphen; die eingeklammerten Zahlen geben den Zug innerhalb eines Paragraphen an.

Abarten 160, 329, 353 ff.
Abtausch der Damen 47; unthätiger Fig. 60 (21).
Abzugschach = aufgedecktes Schach 44.
Abwehr eines feindl. Schach 44.
Ala Eddin 429 A.
Alexandre 350, 441.
Allgaier 413, 440; Einl. S. 3.
Allgaiergambit 108.
Amant siehe Saint Amant.
Amsterdam wider London 428.
Analysen 448.
Anastasia 449.
Anderssen 416, 419, 422, 423, 425, 442.
Aufang der Partie 49; guter 53 E.; einzelne A. 60 ff.
Angriff 23, 43 ff., 66 (16), 85 ff., 166 ff.; correcter A. 170; incorrect 173; vorzeitig und übereilt 60 (15); 61, 169, 170; allgemein u. direct 206, 218, 219, 220 ff., 230 ff.; gemischt 218, 219, 286 ff.; Gambit-A. 234 ff.; Rochade-A. 183 ff., 67 (11), 66 (13).
Anzug, bester 50; fehlerhaft mit 2 Zügen 50, 81; Loos um den Anzug 405, A. No. 43 ff.
Aufgaben 46; zwei- u. mehrzügige 367 ff.; systematische Behandlung 389 ff.
Aufgeben die Partie, bedeutet Verlusterklärung 405 A. No. 53.
Aufheben, die Partie, s. Suspension.
Aufstellung der Figuren 5, 6, 10; von König und Dame 6 a. E.
Augustea 416.
Aussatz 162, 335.
Avancement 31, 33, 134 *b*, 157.
Bauern, Name u. Stellung 5, 6, 10; Gang- u. Schlagweise 12; Werth 198; Anwendung 191; in die Dame gehen oder avanciren, s. Avancement; im Vorübergehen schlagen, s. en passant schlagen; B. gegen einander im Endspiel 316, 317, 67 (36); s. ausserdem Königsbauer, Damenbauer, Lauferbauer Thurmbauer, Flügelbauer, Freibauer, Doppelbauer, Mittelbauer etc.
Bauernangriff 66 (Z. 13).
Bauernpartie, s. partie des pions.
Bauernvorgabe 358, 437.
Bayer 442.
Bedingte Aufgaben 366.
Bedingungen als Vorgaben 435.
Bedingungen bei Wettkämpfen 409; bei Correspondenzpartien 409 F.
Belletristische Schachliteratur 445.
Berlin, Schachtreiben 415.
Beverley 346 A.
Beygang 416.
Bilguer 331, 415, 441.
Bledow 320, 415.
Blindlingspartien 399 A.
Boi, s. Paolo Boi.
Boissy d'Anglas 357 A.
Bone 442.

Digitized by Google

Bourdonnais, s. Labourdonais.
Brede 442.
Breslau 416.
Brett 2, 7; unrichtige Lage desselben 402 A.
Café de la Régence 417.
Calvi 418.
Capretz 442.
Carl der Grosse 153.
Centrum, Bildung desselben 87, 175; Vertheidigung dagegen 179.
Centrumgambit' s. Mittelgambit.
Chess Players Chronicle 441.
Cigar Divan 417.
Classische Zeit des Schach 413, 415.
Claus 416.
Clubs, Organisation ders. 408.
Cochrane 314.
Cochrane-Gambit S. 271.
Collini 343.
Combinations-Partien 399 A.
Compromittirte Partie 254.
Consultations-Partien 399 A.
Continuität 389 A.
Correspondenz-Partien 427, 428; Bedingungen 409 A.; Propositionen 400.
Cunningham-Gambit 192.
Currier 335.
Currierspiel 335.
Cutri 411.
Dame, Name u. Stellung 4, 5, 6, 10; Gangweise 15, 157; Werth 29a; 197; Abtausch 47, 82; Anwendung 90, 187; Vorzeitige u. unnütze Bewegung 53, 60 (3), 61, 62 (5), 63; nachtheilige Entfernung 62 (5, 7); guter Stand auf eignem Felde 60 (5); Opferung 174, 428, 364, 370, 373, 381, 385; beliebige Eigenschaften 391; Vorgabe 436.
Dame u. König gegen einz. König 54 ff.
Dame gegen Thurm 119.
Damenbauer, 1 Schritt oft mangelhaft 67 (3).
Damenbauer wider Königsbauer 63, 97.
Damenbauereröffnung 303 ff.
Damengambit 303.
Damiano 439.
Début royal 96, 217.
Decken 30; ein feindl. Schach 44.
Deckung, scheinbare 60 (20).
Deschapelles 413.
Deutsche Schachzeitung 416, 441.
Discussion der Problemideen 389.
Donnel, s. Mac Donnel.
Doppelangriff 44 E.; 396.
Doppelbauer 42, 60 (11), 94, 193.
Doppelschach 44 E., 45, 66 (25), 396.
Dreischach 330.
Echec éternel 38.
Eichenbaum 352 A.
Eichstädt 442.
Eigenschaften der Figuren 389 ff.
Eigenthum an Partien etc. 407.
Einleitung bei Aufgaben 397.
Einsätze 407 A.
Eiserner Käfig des Tamerlan 388.
Ende u. Endungsarten der Partie 35, 40, 49, 139, 405 A., No. 49—54.
Endspiel 49, 54, 113—117, 310, 313 ff.
En Passant Schlagen 31, 34, 66 (15).
En Prise 24.
Entwickelung, Grundsatz 86.
Epos 450, s. Vida.
Ercole del Rio 412.
Erfindung des Spieles, Einl. S. 2; §. 150—152.
Ersticktes Matt 48 E., 388.
Euler 341 ff.
Evans Gambit 108, 259.
Ewig Schach 38.
Falkbeer 174, 441 A.
Fantacci 350 A.
Fehler 60, 61.
Felgentreter 436.

Ferdusi 439 A.
Fesselung 174.
Figuren, technische Bildung 433 A.; Anzahl u. Arten 3—5, 10; Aufstellung 5, 6, 10; Gangweise 11, 155; Schlagweise 20, 21, 42; Angriffsweise 23, 43; Tauschwerth 29, 196; Privilegien 31 ff.
Flügelbauern, Vorrücken 60 (10), 66 (13), 184, 195.
Flügelgambit des Capt. Evans 101, 259.
Französische Partie 97, 209.
Franz 346 A.
Freibauern 94, 193.
Freuden- oder Probesprünge 163.
Funfzig Züge zum Schluss der Partie 401 A., 405 A., Nr. 49.
Gabel 60 (17).
Galanterieregeln 78.
Gambit 98; angenommen und abgelehnt 106; in Rückhand 103, 173, 228; s. die einzelnen Gambitarten: Königsgambit, Damengambit, Mittelgambit, Flügelgambit, Schottisch Gambit, Springergambit, Laufergambit, Kiseritzkygambit u. s. w.
Gambitangriff 234 ff.
Gambitbauerkette 108.
Gambitsysteme 219, 234.
Gangweise der Figuren 11, 155.
Gemischte Systeme 286.
Geschichte des Spieles 149 ff.; der Spieler 410 ff.; der Literatur 439 ff.
Geschlossenheit des Rösselsprungs 345.
Gesellschaften 408.
Gesellschaftliche Belustigungen 434.
Gesetze 129 ff., 82 ff., 403 ff.
Gesetzgebung 403, 443.
Gesetzwidrigkeiten 402, 405 A. No. 55 ff.
Gianutio 340, 439.
Giuoco Piano 101, 255 ff. (220, 245).
Gleichsummigkeit des Rösselsprunges 345.
Goethe 352 A., 430 A.
Greco 350, 411.
Grimm 418
Guerinus von Forli 339 A.
Guretzky 381 A., 437.
Gustavus Selenus 439.
Hamburg 416.
Hampe 416.
Hanstein 415, 424, 441, 450.
Harrwitz 417, 420.
Hauptgesetz des Schach 25, 136 c.
Heinse 440, 449.
Hellwig 334.
Henderson 416.
Heydebrandt von der Lasa, s. Lasa.
Hirschbach 416.
Hodegetik 447.
Hoffmann 416.
Hoven, v. d., 356 A.
Humoristische Darstellungen 445.
Jänisch 418, 441, 443.
Janot 339 A.
Ideen bei Aufgaben 359, 362, 389 ff.
Jenay 416.
Indien 152.
Ingold 439 A.
Interpretation 349 ff.
John 416.
Irrthümliche Ansichten 79 ff.
Italienische Schachschule 440.
Juristische Beziehungen beim Schachspiel 406 ff.
Kant 430 A.
Kieseritzky 417, 441.
Kieseritzkygambit 108, 280.
Kling u. Horwitz 321, 324, 442.
Klugheitsregeln 74, 75, 432.
Koch 440; dessen Notation 202.
König, Stellung 5, 6, 10; Gangweise 16, 156; Hauptgesetz 25, 26, 29 d.; Schachbieten 29 d.

Digitized by Google

136c.; Unterlassung des Schachbietens und Mattbietens 405 A. No. 59, 401 A.; Matt 28; Schützung des K. 44, 181; Anwendung d. K. 89, 186; Wirksamkeit im Endspiel 67 (20); Stellung in die Ecke nach der Rochade 66 (14); Opposition der Könige 70, 316; 390 A.
Königin 4, s. Dame.
Königsangriff 88.
Königsbauer, gute Eröffnung 50; s. auch Mittelbauern.
Königsbauereröffnung 96, 217.
Königsgambit 98, 106 ff., 265 ff., 270 ff., 282 ff.
Kriegsspiel 334.
Krüger 416.
Labourdonnais 413.
Lange 424—426, 436, 437.
Lasa S. 3, §. 343 a., 415, 420, 422, 431 A., 440 A., 441, 443.
Laufer, Stellung 5, 6, 10; Gangweise 14, 158; Farbe 14; Werth 198; Verhältniss zum Springer 92, 67 (14); Anwendung 92, 189; Opposition 172, 67 (6); Matt beider Laufer 116; Matt von Laufer u. Springer 117.
Lauferbauern 194; zu frühe Bewegung 173, 212, 60 (3); zweckmässige Bewegung 178, 179.
Lauferbauereröffnung 307.
Laufergambit 107, 109, 273.
Lauferpartie 98, 103.
Lebensbilder 445.
Leibnitz 141, 430 A.
Leichter Officier 29 b.
Leipzig 416.
Leonardo da Cutri 411.
Leow 442.
Lewis 440.
Lichtenstein 442.
Literärgeschichte 439 ff.
Literatur S. 2, §. 438 ff.
Löwenthal 418, 420.
Lolli 314, 412.
London 417.
London wider Amsterdam 428.
Londoner Turnier 419.
Lopez, s. Rui Lopez.
Lucena 439.
Mac Donnel 413.
Malerei 433.
Mann 335,
Martial 150.
Martinsen 332.
Maskerade 434.
Mathematische Behandlung 140 ff.
Mathematische Schachfragen 336ff., 338.
Matt 28; ersticktes 48 E., 388: Uebersehen d. M. 48 a.; Nichtankündigung 401 A., 405 A. No. 59; Mattbeispiele 46, 50—52.
Mattkraft der Figuren 389 A.
Mattstellungen, schöne 397.
Mayet 415, 426.
Mendheim 442.
Methodik 448.
Mitte der Partie 49, 60 (11).
Mittelangriff 88, 176 ff.
Mittelbauern 60 (11), 64, 66 (5), 94, 177, 194.
Mittelgambit 98, 110—112, 242 ff., 238, 260, 261.
Murner 351 A.
Muzio 281 E.
Narrenmatt 52.
Nassir 151.
Nathan 327.
Nekrologe 445.
Normaleröffnung 204 ff., 209 ff., 214—216.
Notation 7, 8, 199 ff.
Nutzen des Schachspiels 431.
Officier, Namen, 3, 4; s. Figuren; leichter Officier 29 b.
Opfer 62 (10); 174, 192, 318, 396.
Oppen 441, 442.
Opposition 70, 172, 189, 190, 316, 390 A.

Digitized by Google

Organe s. Schachzeitungen.
Organisation des Spiels 123; der Schachgesellschaften 408.
Ovid 350 A.
Palamede 441.
Palamédes 151.
Paolo Boi 411.
Paris 417.
Partie 27, 29; Ende 35, 40; unentschieden 38, 40, 49; Schilderung von Partien 352; gespielte Partien 421—426.
Partie des pions 357.
Partienrester 318 ff.
Periodische Blätter 441.
Petroff 99, 418.
Philidor 99, 314, 412, 440.
Philologische Aufgaben 349.
Pitschel 416.
Poesie 450.
Pollmächer 416.
Ponziani S. 2; 340, 412, 440.
Praxis des Schach 398 ff.
Privilegien 31.
Probleme 442, s. Aufgaben.
Propositionen bei Correspondenz-Partien 400 A.
Prosodie 351.
Puttino, il 411.
Qualität 29 b.
Rabelais 352 A.
Rechtsverhältnisse 406 ff.
Regence 441.
Remis 37—39.
Remisaufaufgabe 364.
Rio 412.
Rochade 31, 32, 156, 183, 439 A.
Rochen 335.
Rösselsprung 339 ff.; vollkommenster Rösselsprung 347; mathematische Theorie des Rösselspr. 348; Rösselsprungräthsel 434.
Rössler 450.
Roi dépouillé 81.
Rui Lopez 411, 439.
Rundschach 334.
Saint Amant 414.
Salpius 442.
Salvio 439.
Salvio-Gambit s. Nachtrag S. 271.
Sarratt 440.
Sause 332.
Schach, s. König; Schachbieten 29 d.; Abwehr eines Schach 44, 181; aufgedecktes Schach 44 E.; Doppelschach 45; ewiges Schach 38; Unterlassung 401 A.
Schachaufgaben s. Aufgaben.
Schachfragen, mathematische 143, 336, 338; philologische 349.
Schachgesellschaften 408.
Schachromane u. Schachnovellen 449.
Schachspiel, Werth, Zweck, Nutzen 430—432.
Schachstudien 321.
Schachzeitungen 441.
Schäferzug u. Schäfermatt 51, 53.
Schicklichkeitsrücksichten 76, 78.
Schilderung von Partien 352.
Schlagweise 20, 42, 31, 34, 66 (15).
Schleich 335.
Schmeichel 416.
Schmidt 442.
Schottisch Gambit 102, 242 ff., 251 ff.
Schützen 335.
Schumacher 341.
Schurig 416.
Schwächster Punkt 50 (2).
Sechsschach 330, 333.
Selbstmatt 365.
Sicilianische Eröffnung 97, 296 ff.
Silberschmidt 440 A.
Sissa 151, 152.
Sophrosyne 416.
Sperrung 174, 179 M.
Spielordnung 399.
Spielwerth 196 ff.
Sprengung, der Gambitbauern 108; des Centrums 179.
Springer, Stellung 5, 6, 10; Gangweise 17; Werth 198; Verhält-

niss zum Laufer 92, 67 (14); Anwendung 93, 190; schlechte Stellung am Rande 60 (6); Damenspringerbenutzung 178, 180; Matt von Laufer u. Spr. 117.
Springergambit 107, 108, 278 ff., 281 ff.
Springerpartie 98, 99, 62 (2).
Stamma 321—323, 352 A., 412, 442.
Standfeld 41; ursprüngl. 10.
Staunton 414, 417, 420, 423, 441.
Stellung s. Aufstellung.
Störungen 405 A. Nr. 60.
Ströbeck 161—163.
Studien 321.
Suspension 405 A. Nr. 50.
Symmetrie des Rösselsprungs 345.
Szen 314; 418.
Taktik 85 ff., 164 ff.
Tamerlan 388.
Tauschwerth 29, 47, 196; der Damen 97.
Tesche 330.
Tempi 60 (4, 12), 61, 63, 67 (11, 26), 169, 396.
Thätigkeitsäusserungen 400.
Theorie des Schach 122 ff.
Thurm, Stellung 5, 6, 10; Gangweise 13; Werth 29 b.; Anwendung 91, 188, 67 (21); Thurm wider König 72, 114—115.
Thurm u. Laufer gegen Thurm 314.
Thurmbauer 66 (5), 174, 195.
Turnier 419, 420.
Uebereilung, Uebersehen 74, 60(23).
Unentschieden, s. Remis.
Universalität 441.
Unrichtige Lage des Brettes 402 A.
Urgeschichte des Spieles 149 ff.
Urussoff 418.
Vandermonde 343.
Verbreitung des Schach 396.
Verherrlichung und Vergleichung des Schach 444.
Verlust 401.
Versehen 48 a., b., 50 (3), 59, 60 (11, 13, 20).
Verstösse gegen die Gesetze 402.
Vertheidigung im Allgem. 172.
Vida 445, 450, 352 A.
Vierschach 331 ff., 353—354.
Vitzthum 416.
Vorbeiziehen des Bauers 60 (25).
Vorgabe 435; des Bauers 358, 437; der Damen 436.
Vorrücken des Bauers 60 (10).
Vorschriften, praktische 73, 432.
Wackernagel 444 A.
Wahl 334.
Walker 417, 440.
Wappen 407.
Warnsdorff 341.
Warnung beim Königsangriff 136 c., 401 A.
Werth 430.
Wetten und Turnierkämpfe 414, 417 ff.; Bedingungen dabei 409 a.
Wiederholung derselben Züge 38.
Wien 416.
Wiener Schachzeitung 441 A.
Wigand 416.
Willensäusserungen 400.
Willkührliche Aufstellung 356.
Zerone 411.
Züge, Angabe derselben 41; Zurücknahme 60 (23), 74.
Zurücknahme v. Propositionen 400.
Zweck des Schachspiels 431.
Zweispringerspiel im Nachzuge 101 182, 228, 247.

Druck von A. Th. Engelhardt in Leipzig.

Berichtigungen.

S. 44, Z. 17, st. 22 lese man 12.
S. 79, Z. 4, st. 20. K *b* 3—*c* 3 lese man 20. Th. *b* 3—*c* 3.
S. 82, Z. 13, st. der einzelnen l. m. der anderen einzelnen ff.
S. 95, Z. 19 v. u. st. der Ordinatenachse lese man die Ordinatenachse.
S. 105, Z. 4 v. u. st. 3. *f* 2—*f* 2 lese man 3. *f* 4—*f* 2.
S. 113, Mitte, st. Zwölftes Kapitel lese man Elftes Kapitel.
S. 115, Z. 7 v. u. lese man: nun durch L *g* 4—*f* 3: 10. *g* 2—*f* 3: das Centrum etc.
S. 167 unten ist zum Schluss von §. 281 folgender Satz nachzutragen: „Bei Vermeidung des Muzio-Gambit entsteht durch 5. S *f* 3—*e* 5 D *d* 8—*h* 4† 6. K *e* 1—*f* 1 S *g* 8—*h* 6 das sogenannte Salvio-Gambit und im Falle 6. K *e* 1—*f* 1 *f* 4—*f* 3 das Gambit des Cochrane oder das sogenannte Cochrane-Gambit. Im Allgemeinen kommt hierbei die Vertheidigung in Vortheil, so dass das Muzio-Gambit vorzuziehen ist."
S. 181, im Diagramm muss auf *g* 1 statt des Laufers ein Springer der weissen Partei stehen.
S. 200, Z. 3, st. systematisch lese man symmetrisch.
S. 214, Z. 8, st. B *d* 6 lese man B *a* 6, *d* 6.
S. 214, in der Aufgabe §. 370, lese man st. L *g* 2 B *g* 2; und in der Anmerkung st. 2. L *g* 6—*h* 5 L *g* 6—*d* 3.
S. 215, Z. 2 ist *b* 6 zu streichen und Z. 3 st. B *a* 5 zu lesen B *f* 7.
S. 216 unten lese man §. 382. Matt in vier Zügen durch Avancement; ohne Avancement kann 1. T *b* 6—*b* 7: in drei Zügen Matt machen.
S. 230, Z. 9 v. u. st. oder lese man und.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google